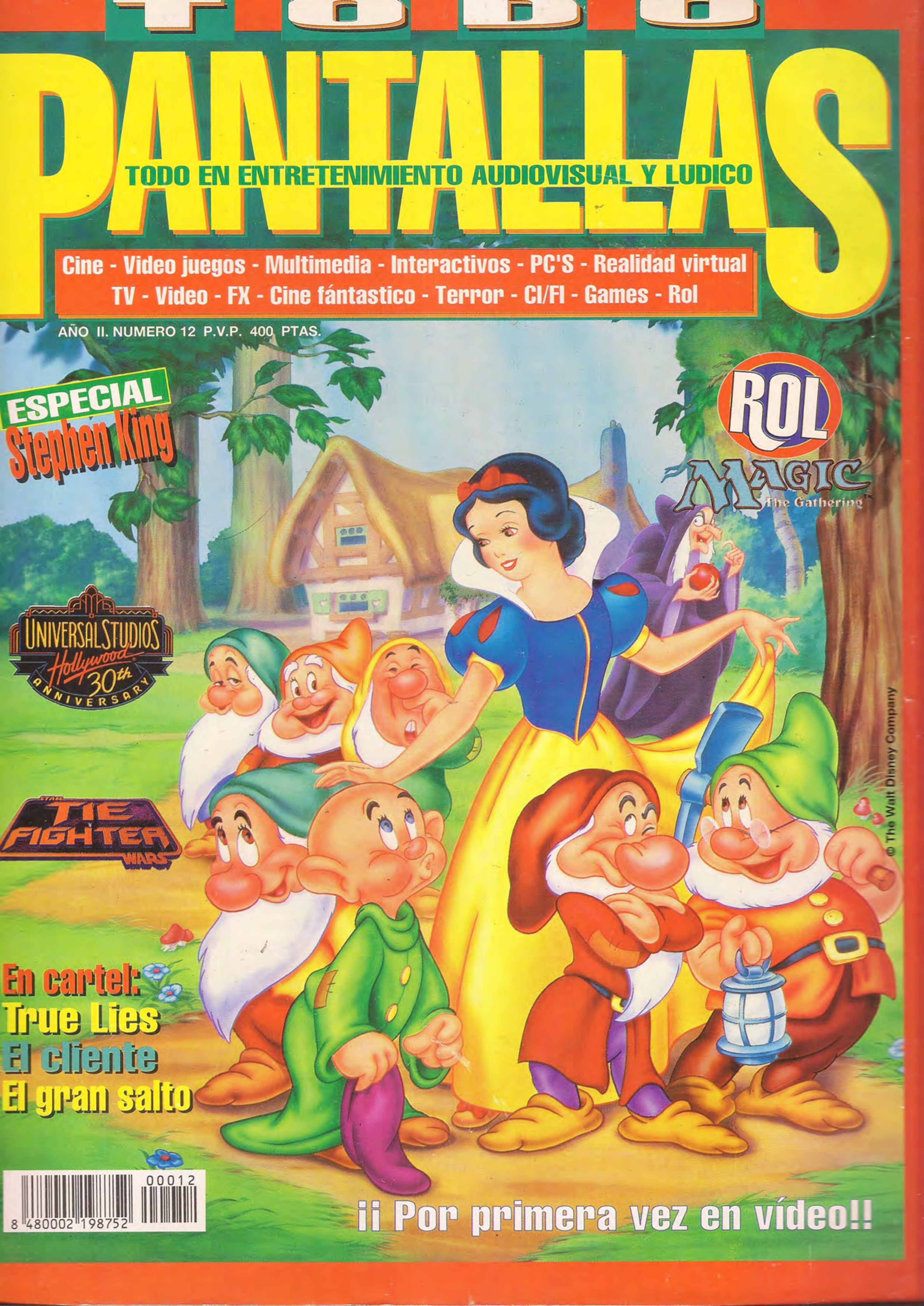


PANTALLAS
TODO EN ENTRETENIMIENTO AUDIOVISUAL Y LUDICO
Cine - Video juegos - Multimedia - Interactivos - PC'S - Realidad virtual
TV - Video - FX - Cine fántastico - Terror - CI/FI - Games - Rol
AÑO II. NUMERO 12 P.V.P. 400 PTAS.
ESPECIAL
Stephen King
ROL
MAGIC
The Gathering
UNIVERSAL STUDIOS
Hollywood
30th
ANNIVERSARY
TIE FIGHTER
WARS
En cartel:
True Lies
El cliente
El gran salto
© The Walt Disney Company
00012
8 480002 198752
¡¡ Por primera vez en vídeo!!



¡POR FIN
YA ESTAMOS
TODOS EN VÍDEO!
LA OBRA MAESTRA DE WALT DISNEY
Blancanieves
y los Siete Enanitos

TODO PANTALLAS

Director: Emilio García Fernández.
Colaboradores: Carlos Avia Rodríguez, Luis Fernández Colorado, Vicente Fernández, Nacho Fresno, Mabel Hernández Gómez, Alberto Herrero Seda, José Mª Jiménez, Mar Marcos Molano, Almudena Martín Castrejón, Julián Pérez Rozas, Manuel Suárez, Guzmán Urrero Peña.
Maquetación: Teresa Trigo Fernández.
Archivo y documentación: Intermedia.

Agradecimientos/Material: ACCIONA, Acclaim, AFIVE, Agencia SEIS, Akira, Altafilms, Atlántico Films, Antena 3 TV, Araba Films, Archivo E.G.F., Archivo Intermedia, BMG Ariola, Buena Vista Home Video, Buena Vista International Spain, Canal +, C.I.C. Video, Cine Company, Cine Mussy, Clave 2, Columbia TriStar Films de España, Columbia TriStar Video, El Corte Inglés, Crisis, Distrimagen, Ediciones B, Ediciones Cúpula, Ediciones JC, Ediciones Paidós, Ediciones Zinco, Eikona, ERBE, Filmax Group, Filmayer, Filmoteca Española, Fonomusic, Fox Video España, The Howard Marlboro Group, JOC Internacional, Julio Ruiz, Lauren Films, Lauren Video, Manuel Salvador, Martínez Roca Ediciones, M+D, MCM Software, Microsoft, Movierecord, Norma Editorial, Philips, Phonogram, Pioneer, Polygram Video, Polygram Discos, R&B Asociados, RCA, Record Vision, Royal Books, SEGA, SOFRES, Sogepaq, SurfFilms, System 4, TBWA, Tele 5, Telemadrid, Timun Mas Ediciones, 20th Century-Fox, Touchstone Pictures, TVE, U.I.P., Vhero Internacional S.L., Videoclub Vergara, Vinilo, Virgin, Walt Disney Company, Warner Española, Warner Video, Yoda & Companyia.

PUBLICIDAD
CMC. Comercial de Medios de Comunicación.
En Madrid: Manuel Iglesias.
Capitán Haya, 23 esc.1 Planta 2. Ofic. 7.
28020 -MADRID
Telf. (91) 555.18.06. Fax: (91) 555.20.27

SUSCRIPCIONES
EDICIONES ESEUVE, S. A.
Batalla del Salado, 34. Esc. B, 1.ºA
28045 MADRID
Telf. (91) 539 01 03. Fax: (91) 528 87 59
(de 8,30 a 13 horas). Ver Boletín de Suscripción.

PRODUCCION
Realización editorial: Ediciones Eseuve, S.A.
Director de arte: Tomás López
Director de producción: Francisco de Molina
Fotomecánica: NUEVO PUNTO (Madrid)
Impresión: ALTAIR, S. A. (Madrid)
Depósito Legal: TO - 1517 - 93
ISSN: 1133-648K

DISTRIBUCION
MARCO IBERICA S. A. Carretera de Irún, km. 13,350 (Variante de Fuencarral). 28034 Madrid.

IMPORTADOR PARA MEXICO
DISTRIBUIDORA INTERMEX, S.A. DE C.V.
Lucio Blanco, 435. Azcapotzalco.
02400 MEXICO D.F.
Ca'mara Comercio N. 057872
R.F.C. DIN 870508

Precio para España: 400 ptas. ejemplar, IVA incluido. El precio será el mismo para Canarias, Ceuta y Melilla, incluyendo la sobretasa aérea.

TODO PANTALLAS es una publicación de



C/ Batalla del Salado, 34. Esc. B, 1.ºA, 28045
Telf. (91) 539 01 03. Fax: (91) 528 87 59

Sumario

AÑO II NUMERO 12 NOVIEMBRE 1994

CODIGO DE COLORES SECCIONES

CINE
BANDA SONORA ORIGINAL
KIOSCO
COMIC
MUSICA
VIDEO
TELEVISION
TECNO OCIO
CLUB VIDEO JUEGOS
ROL & JUEGOS



Estoy segura de que no sabes quien soy. Mi último trabajo ha llamado mucho la atención. Mira en la página 24.

1er ANIVERSARIO

Para celebrar nuestro primer año con vosotros



y



OS REGALAN* UNA DE ESTAS PELICULAS



Sólo tenéis que enviarnos el cupón adjunto (o fotocopia) con el triángulo original de la página, con tus datos completos a nuestra dirección y recibirás tu vídeo en tres semanas

Apellidos ....
Nombre ....
Dirección ....
Población .... Código postal ....
Provincia .... Teléfono ....

¿Qué película pides?

....

....

Envía este cupón a: TODO PANTALLAS

Apartado de Correos 17.061 - 28080 Madrid

Tel. 539 01 03 - Fax. 528 87 59

* Contrareembolso de 395 ptas. por gastos de envío

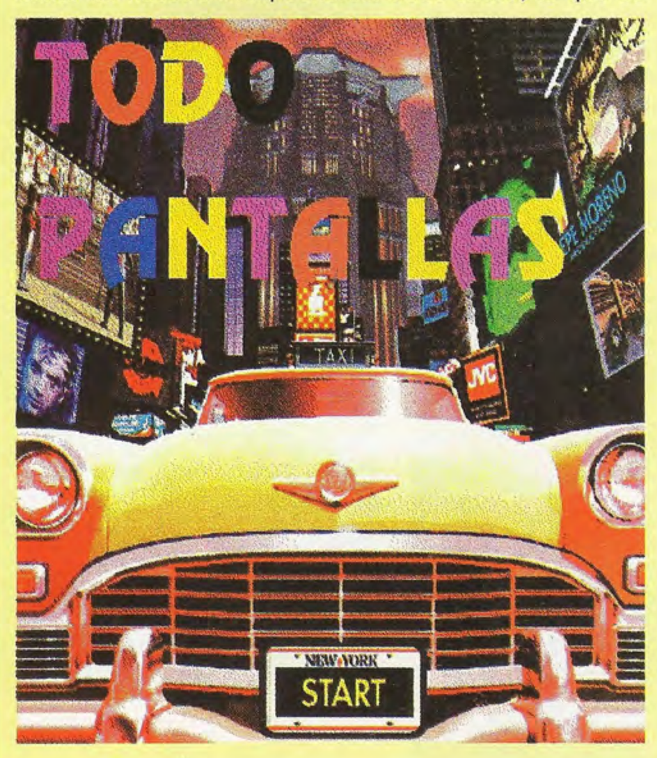
EDITORIAL

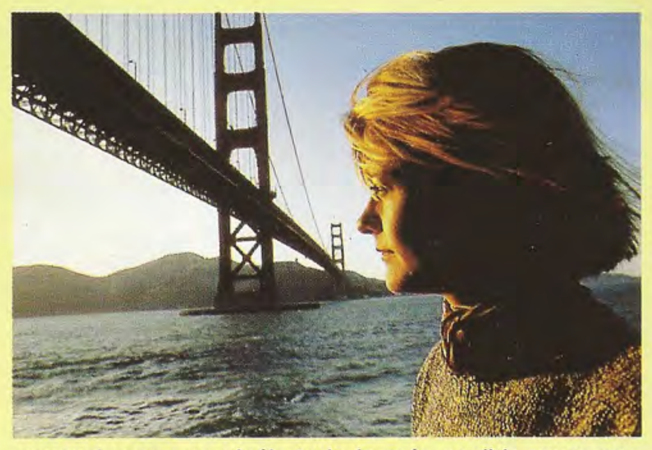
Para todos los gustos

Los temas se superponen sobre nuestras mesas de trabajo. Por un lado los interminables estrenos de películas, algunos con el fin de reventar taquillas; otros con el ánimo de entretener a un público incondicional y, finalmente, aquellos que buscan mantener una audiencia fiel en las salas dedicadas a la V.O. y películas de especial calidad. Desde luego que no dejan de ser anticipos de lo que se prevé va a suceder a lo largo de este otoño. Seguro que va a ser caliente. En nuestra próxima cita lo vais a poder comprobar. Por otro, aquellos especiales que sabemos estáis esperando desde hace tiempo y que, como prometimos, van a ir saliendo a partir de este número. Queremos poner el listón muy alto y esperamos seguir manteniéndolo a ese nivel. ¿Os parece bueno el apoyarnos en **Stephen King**, el maestro y amigo de todo un grupo de profesionales que han convulsionado el cine contemporáneo? La primera entrega os descubre una vertiente poco conocida de su carrera. Además seguimos con un paseo por los grandes Estudios de Hollywood y, en esta ocasión, realizamos una visita muy especial a los **Universal Studios**.

Ya en el cierre del número, nos encontramos con dos sorpresas: por un lado el gran papel de **Tom Hanks** en **"Forrest Gump"**: magistral; por otro la sorprendente imagen de **Terence Stamp** en **"Priscilla...'**, una alocada comedia con muchos recuerdos para **John Waters**.

Para los cada vez más numerosos aficionados a las BSO, les ofrecemos un especial dedicado al más interesante de nuestro compositores: **José Nieto**, al que os





aconsejamos que sigáis todo lo más posible, pues muchos de los títulos de nuestro cine y televisión más recientes, cuentan con su aportación.

Por su parte, la actualidad videográfica posiblemente va a estar ensombrecida por un par de lanzamientos fuertes: uno por la línea **Disney**, con la inigualable **"Blancanieves y los siete enanitos"**; el otro, se sitúa como el plato fuerte del otoño **Spielberg**. Bajo estos despliegues publicitarios, las distribuidoras mantienen vivos los videoclubs ofreciendo novedades para todos los amantes del cine.

En televisión, junto con la presentación de las nuevas programaciones (¿de verdad es nueva una programación que insiste en los mismos temas?) la polémica va a estar servida por **Canal +**, que se ha hecho con la práctica totalidad de las películas españolas para emitir por su señal codificada. Algún amigo ya nos ha hablado de este tema, que servirá para pensar un poco más en la política existente en todo esto.

Junto con otras novedades en secciones ya conocidas por vosotros, tenemos en cuenta vuestro interés y destacamos la nueva parcela dedicada al cómic, tanto a la última novedad como al recuerdo de las firmas de más prestigio de ayer y de hoy, que irán apareciendo sucesivamente en nuestras páginas.

En el sector de videojuegos ya sabéis que, después del típico descanso veraniego, los motores ya funcionan a pleno rendimiento augurando numerosas novedades para los consoleros, peceros y en el cada vez mejor surtido sector CD-ROM, de los que os damos buena muestra. Los fieles amigos roleros tienen una doble oferta: una historia futurista y un reportaje sobre el nuevo y cada vez más consolidado vicio de las cartas mágicas.

Y por último un servicio especial para todos los suscriptores y lectores de la revista: tiendas a las que podéis acudir y en las que tendréis un trato especial, y una línea de productos especialmente pensados para todos vosotros. Abrimos esta nueva vía gracias a las indicaciones que nos lleváis haciendo en estos últimos números. Y como supongo que no os lo creíais, siguen los regalos y todos los concursos, como desde el primer día.

Emilio García Fernández





Cine ecológico

Se va a celebrar en Avila, del 1 al 8 de octubre, la **X Semana de Cine Ecológico**, organizada por el **Colectivo Cantueso**. Después de un periplo duro, esta semana está logrando los méritos que se merece, aún a falta de todos los apoyos que debiera y sin disponer de la publicidad que otros de la misma categoría parecen tener. En esta edición quieren recordar lo que ha sido un poco la vida de la semana. Las películas son muestra de ello: junto a **"El niño león"**, **"Baraka"** y **"Artic Blue"**, proyectarán títulos de relieve como **"Dersu Uzala"**, **"Kooyanisqatsi"** y otras películas como **"Un lugar en el mundo"**, **"El hombre de la nevera"**, **"El árbol, el alcalde y la mediateca"**. Para el cierre de la semana cuentan con **"Liberad a Willy"** y **"Donde termina el corazón"**. La respuesta popular que esta semana viene teniendo año tras año, confirma que los abulenses quieren conservar lo que para ellos ya es una tradición.





Garci, el sello del maestro

La próxima Semana Internacional de Cine de Valladolid, destacará, como Serie del Año de TVE a **"Historia del otro lado II"**, dirigida por **José Luis Garci**, con guión del mismo director y **Juan Miguel Lamet** y **Horacio Valcárcel**. Bien, pues si ya esta ocasión es para felicitarlo, nuestro aplauso se completa al haber recibido, a primeros de septiembre, varios premios en el Festival de Montreal (Mejor dirección, Premio Especial de Jurado y mención del jurado del Premio Ecuménico). Tres veces sonaron aplausos para **Garci** y muchos más durante la proyección de su película **"Canción de cuna"**. Es posible que de una vez por todas los fantasmas que pululan por tierra patria se alejen y den cancha a quien siempre supo dar buenas películas al cine español y un gran ramillete de emociones visuales, difíciles de que pasen al olvido.



Dos festivales dos

Entre septiembre y octubre, España se convierte en el gran festival de cine, pues con apenas un mes de diferencia San Sebastián da el relevo a Valladolid. Este año la calidad del festival donostiarra ha dejado el listón muy alto. La participación española ofreció tres productos bien distintos: **"Días contados"**, de **Imanol Uribe**, **"El detective y la muerte"**, de **Gonzalo Suárez**, y **"Todo es mentira"**, película muy publicitada desde que **Alvaro Fernández Armero** comenzase su preparación. para la apertura se contó con la producción de la temporada **"La sombra"**, una nueva adaptación cinematográfica basada en un cómic famoso.

Por su parte la **Seminci**, mantendrá sus puertas abiertas entre el **21 y el 29 de octubre**. Para la inauguración, **Fernando Lara**, su director, trae la película premiada en Cannes con la mejor dirección; se trata de **"Caro diario"** de **Nanni Moretti**. Hay que destacar -junto con los ciclos dedicados, entre otros a **Arthur Penn** y **Manuel Alexandre**- el Spanish Cinema 93/94, con un objetivo claro: dar a conocer a profesionales y periodistas extranjeros una selección de la producción habida en nuestro país.

Más cine español

Cuando todavía no sabemos hacia dónde va el cine español, nos alegra saber que iniciativas importantes buscan revitalizar un poco su dormida existencia. Junto con los sucesivos estrenos que se están produciendo en estos meses -por cierto, están empeñados los distribuidores en agotar la producción española en mes y medio-, tenemos que destacar el acuerdo firmado entre **Sogetel** y **Andrés Vicente Gómez**, por el cual va a poner en marcha unas treinta películas a lo largo de los tres próximos años. Ya están en marcha **"El rey Río"**, de un recuperado **Manuel Gutiérrez Aragón, "Antártida"**, la ópera prima de **Manuel Huerga**. Esperaremos acontecimientos.

El mundo del cortometraje

Por si todavía alguno no sabía que se siguen haciendo cortos en España, y en cantidad, debe acudir al **Festival de Cine de Alcalá de Henares**, ciudad que lleva 24 años organizando este certamen. Entre el **18 y el 25 de noviembre** la cita es obligada y el marco ha permitido que muchos nombres se dieran a conocer y pudieran seguir trabajando en el mundo del cine. Establece dos secciones: la Oficial (competitiva) y la Informativa (no competitiva). Este año, además, y siguiendo la línea de los últimos certámenes, dedican un espacio muy importante a los directores de fotografía españoles. Bajo el rótulo de *"El lenguaje de la luz"* intentarán estos profesionales ser los protagonistas. Tiempo y horas no le van a faltar, lo mismo que proyecciones, encuentros y mesas redondas.



LA MAGIA DE WALT DISNEY

The Disney Store

A lo largo de este otoño se abrirán en España (en Barcelona, Bilbao y Madrid) las tiendas **Disney** en donde se podrán encontrar artículos tan variados que pueden ir desde una joya hasta un juguete, pasando por todo tipo de peluches, productos para el hogar y prendas exclusivas. La primera tienda se inauguró en 1987, y hasta la fecha se han abierto más de 130 en todo el mundo, con una afluencia de visitantes que superan los 140 millones de personas.

Palabras y éxitos

La polémica no está reñida con el éxito; es mas, a veces le sirve a una película para que su éxito sea mayor. Esto está pasando con **"El rey león"** el último largometraje de la factoría **Disney**. Sus planteamientos creativos y la procedencia de las ideas parecen haber levantado alguna que otra crispación. Por su parte, en taquilla se confirma una recaudación superior a los 360 millones de dólares en todo el mundo, y eso que todavía faltan mercados por recibir esta película. Pronto llegará a España y tendremos mucho más tiempo para valorar este trabajo.

El mundo de Mickey Mouse

Un homenaje al famoso ratón se inaugurará en el mes de noviembre. Será la mayor y más completa exposición **Disney**, en la que se reunirán desde bocetos y cómics originales hasta juguetes antiguos, además de secciones dedicadas el cine, video, música, software y juegos. Todo el mundo podrá disfrutar en cada uno de los espacios creados para ofrecer al visitante todo tipo de información sobre el mundo **Disney**. Algunos de los productos llegan por primera vez a nuestro país. En Madrid estará abierta la exposición entre noviembre y enero; en Barcelona, de marzo a mayo.





WYATT EARP
La esencia de un mito épico

Hay películas que, además de agradar y ofrecer espectáculo, como este **"Wyatt Earp"** que nos ofrece **Lawrence Kasdan**, renuevan la condición mítica de la historia que cuentan. En otras palabras, si el mito de aquel oscuro sheriff que sobrevivió al O.K. Corral encarna todo lo bueno y lo malo de la vida fronteriza, las imágenes de esta película resumen la variedad de sentimientos que mantienen viva esa figura en la memoria colectiva. Dicho de otro modo, **"Wyatt Earp"** no es un homenaje al "western" sino "western" en estado puro. Si las cintas del Oeste proyectadas a lo largo de la última década apenas sí lograban rescatar con nostalgia la imaginería del género -salvadas meritorias excepciones como **"Silverado" (1985)** o **"Sin perdón" (1992)-**, **"Wyatt Earp"** logra rebasar esa línea y reivindica con todas las consecuencias su carta de naturaleza genérica después de un período de indefinición para el "western" y, como consecuencia inmediata, emociona al espectador con espacios abiertos surcados por caravanas de pioneros, tiroteos en los que no cuenta el número de los enemigos y persecuciones a través de parajes indómitos de innegable belleza plástica.

No faltan asimismo referencias cinéfilas a los clásicos, pero asumidas con personalidad suficiente como para no volverse elementos ajenos a la narración, factor éste que le confiere a **"Wyatt Earp"** personalidad y coherencia.

Sí cabe señalar por otro lado que, pese a su generoso metraje, la cinta se vuelve premiosa en algunos momentos, como si la aventura que narra desbordase los límites del guión y **Kasdan** optara por concluir en bosquejo escenas que, por su intensidad dramática, hubiesen brindado seguramente algunos momentos de ese arrebato indefinible que es el cine clásico. Así y todo, esta exigencia resulta poco representativa si se tiene en cuenta el brillante tono medio del film, imaginativo, cuidado en sus detalles y, para sorpresa de los tiempos que corren, académico en su factura.

Mucho se ha hablado de las excelencias del reparto, encabezado por un **Kevin Costner** muy ajustado, al que acompaña **Dennis Quaid** en el que se perfila como mejor papel de su carrera, no ya por su esfuerzo de metamorfosis física -esto no deja de ser una anécdota-, sino por su logrado aire de caballero del Sur perdido en un sombrío exilio espiritual, muy similar al logrado por **John Carradine en "La Diligencia" (1939)**. Entre los secundarios, **Michael Madsen** y **Gene Hackman** renuevan un prestigio sobradamente acuñado como actores de carácter. En el mismo sentido, del equipo técnico no cabía esperar otra cosa sino el espléndido trabajo que puede comprobarse en la película.

La gran aventura tiene por objeto un mito en el que importa más la magia de la historia y el modo de narrarla que su realidad íntima.

Después de ver **"Wyatt Earp"** el mito del Oeste es ahora un hecho cierto en el cine de los noventa.

GUZMAN URRERO

"RAPA-NUI"
Un espectáculo cansino

Como es bien sabido, contar con un enorme presupuesto a la hora de abordar un proyecto cinematográfico ni garantiza una gran película ni tan siquiera que ésta sea interesante para el espectador.

No obstante, conviene reconocer que las cosas han cambiado. En el Hollywood clásico, cuando el director de una película de estas características realizaba tal demostración de impotencia, era sustituido de manera inmediata por otro. Y no es que desde aquí deseemos que algo así le hubiera ocurrido a Kevin Reynolds, pero su inoperante presencia como director, productor, y coguionista, trinidad tan corriente por otra parte dentro del cine contemporáneo, se convierte en una de las principales causas del naufragio de **"Rapa-Nui"**.

El filme adolece de un guión mal construido, simplista, tópico en las situaciones descritas y carente de la necesaria densidad en la creación de los personajes.

La película pretende ser una parábola de la sociedad actual ambientada hace siglos en la isla de Pascua, articulada a través de la historia de dos tribus condenadas a enfrentarse y de un triángulo amoroso en cuyos vértices están sendos representantes de las facciones en litigio. El conflicto deberá en apariencia resolverse en el marco de una carrera de la que el vencedor obtendrá el poder y también a la chica.

Pero **"Rapa-Nui'** pretende trascender esta anécdota argumental y reflejar buena parte de los problemas que hoy nos asolan: una competitividad exacerbada que lleva a recurrir a las peores artes, la violencia desmedida, la deshumanización de los individuos, la progresiva destrucción del medio ambiente o, incluso, las conflictivas relaciones laborales que enfrentan a patronos y obreros. Dejando aparte ciertas consideraciones sobre su ultraconservador contenido ideológico, lo cierto es que estos temas están esbozados con tal esquematismo y ramplonería de ideas que acaban por convertirse en risibles.

Con este armazón sin duda no era posible elaborar una gran obra cinematográfica, pero lo peor del caso está en que **Reynolds** se aferra a el y lo plasma mediante imágenes tan bellas como escasamente sugerentes. Fiel a los postulados de muchos creadores de hoy, la cámara no para quieta. Y para que no exista lugar a dudas sobre su valor autoral, deja su impronta personal a través de movimientos de grúa tan ostentosos como vacuos o mediante su habitual recurso a un plano subjetivo epatante que en esta ocasión está logrado desde un árbol en el momento de ser talado.



Es esta una película en la que todos se mueven mucho sin saber por qué ni para qué. En la que en su intento de aproximar las situaciones a los espectadores de hoy se diseñan secuencias que en ocasiones provocan el sonrojo, como ocurre en la de la presentación de los participantes en la carrera. En definitiva, un cansino espectáculo.

LUIS FERNANDEZ



LOS PEORES AÑOS DE NUESTRA VIDA

Una entrañable historia de amor

Corren buenos tiempos para el cine romántico. En los años pasados en los que este género no estaba bien visto, puede que fuera porque no se hacían buenas películas, o bien que sean las circunstancias sociopolíticas en las que nos encontramos hoy día las que hacen que el público se sienta más interesado por este tipo de cine. O bien un poco de las dos cosas. Esto verdaderamente no importa demasiado, ya que lo fundamental es que se hagan buenas películas como esta, y que el público acuda a verlas como parece.

En **"Los peores años de nuestra vida"**, podemos encontrar lo mejor que puede dar una industria tan limitada como es la del cine español, junto a lo más elegante y sofisticado que tengan las producciones hollywoodenses que heredarán de su época dorada parte de su buen hacer y de la que, sin duda alguna, deben tanto el guionista como el director. Es decir, el entrañable sabor de una pequeña producción de las de "andar" por casa", junto al placer que da ver una historia sin pretensiones,entretenida, agradable y, sobre todo muy bien hecha.

La misma estructura de producción de la película ya nos marca una gran diferencia con el resto del cine nacional (léase también europeo o comunitario): el hecho de que el guión y la dirección pertenezcan a dos personas diferentes. Estamos por lo tanto ante una producción "en encargo" (que es como también se suele definir al cine americano en el que, por las condiciones industriales allí imperantes, un *productor* encarga a un *director* que dirija un guión que ha escrito un *guionista*). Lo que ocurre en este caso (como también pasa en el buen cine americano) es que tanto el director como el guionista tienen lo suficientemente claras cuáles son sus competencias como para no eclipsar uno el trabajo del otro.

El primer guión en solitario de **David Trueba** (hermano del director **Fernando Trueba**), cuenta la historia de sos hermanos completamente diferentes entre sí (entre otras cosas porque uno es guapo y otro es feo) que se enamoran de la misma chica. Se trata de una variante mas del muy utilizado punto de parto de "chico-encuentra-chica". El mérito de la película radica en dar vida a unos personajes de forma independiente y alejada de los estereotipos a los que representan. Es decir, los tres personajes principales son tres jóvenes muy parecidos a muchos jóvenes del Madrid actual. Pero si se intenta encontrar esa correspondencia la película se desploma y se cae por su peso, ya que lo que nos cuenta es una entrañable historia de amor cargada de muchas y muy hermosas secuencias oníricas que, al no tener esa necesidad imperiosa (y que condiciona tanto) de reflejar la realidad, sólo pretende hacer pasar un buen rato, sin hacer reflexiones sociales. Lo bueno es que lo consigue.

Por otro lado, la soltura de los tres actores principales (principalmente **Gabino Diego**) y la agilidad de **Emilio Martínez Lázaro** para hacerlos moverse por la ancha pantalla en cinemascope, hace que esta película vaya a ser, con toda probabilidad, una de las más frescas del otoño. Al menos en los que al panorama nacional se refiere.

NACHO FRESNO

CUATRO BODAS Y UN FUNERAL

Antiguo pero no viejo

He aquí una película con sabor añejo, alegre y sutilmente melancólica. Una comedia que, hace años, seguramente habría firmado **Georges Cukor**, aunque **Howard Hawks** tampoco le hubiese hecho ascos. Ahí, en ese aroma de un cine clásico, radica uno de los problemas para esta obra de **Mike Newell**. Nuestra sociedad actual ha perdido el gusto por lo cotidiano, el tono medio, en suma, la discreción con que discurría la vida hace ya un buen puñado de años. Lo que no significa que no hubiese brillantez, ni que los tiempos pasados fuesen mejores en todo. Lo que sucede es que ahora a todos se nos ha retorcido el colmillo.

Porque la película que comentamos, son dos horas de sonrisa en los labios, paisajes lluviosos y ceremonias que rebasan la apariencia de lo puramente social, para reflejar un viaje inciático de un grupo de amigos a lo largo de bodas y un funeral. Es la línea oculta de la película que transcurre con la misma suavidad que el guión, al que **Newell** traduce en imágenes correctas, a veces brillantes, pero con un punto de fuerza menos de lo que el texto escrito encerraba. Es una crítica menor. Lo más probable es que seamos los espectadores, más que el director, los que estamos por debajo de un cine que se pretende elegante, demasiado acostumbrados a la vulgaridad o al falso y macizo cripticismo político-social, que preside buena parte de las imágenes que vemos en las pantallas de cine y televisión.

"Cuatro bodas y un funeral", es un cine que necesita de unos actores de categoría. Todos están correctos. Aunque el atractivo **Hugh Grant** trabaja atenazado por el fantasma de **Cary Grant**, cumple, y se convierte en pieza básica, pero el listón del **Grant** dorado está muy alto.

En cambio, **Andie MacDowell** es un auténtico regalo para la vista. Es una actriz, magnífica desde los tiempos de **"Greystoke"**, con una rara habilidad para asumir las dificultades de



unas comedias, que no siempre han sido bien escogidas. Su físico, sus cabellos, sus ojos magnéticos son, como dijo el desaparecido **Néstor Almendros**, un auténtico prodigio de fotogenia. Sólo por verla merece la pena contemplarse esta película. Su finura, entre fantasmal y sosegante, se apodera de la mirada del espectador desde el momento de su aparición. Por ella y por pasar un buen rato se puede ver esta dulce película.

GABRIEL SANCHEZ



"Esto (no) es un secuestro"

A veces pasa lo que pasa

Un subtítulo equívoco puede ser lo suficientemente explícito para describir una historia que en sus diferentes formatos en más de una ocasión se nos pasó por la cabeza. La culpa de todo la tiene Gus (**Denis Leary**), un ladrón dispuesto a pasar una Nochebuena muy especial: quiere dar un golpe perfecto. Pero el primer y fatídico paso en falso lo da al elegir el lugar: la casa de los Chasseur, un matrimonio en apariencia normal pero que están a punto de explotar. Precisamente esta situación emocional hace que Caroline (**Judy Davis**) y Lloyd (**Kevin Spacey**) se enfrenten y saquen a relucir todo lo que a lo largo de los últimos años se han guardado. La historia se complica cuando para la cena de Navidad llegan el hijo de ambos, Jesse (**Robert J. Steinmiller, jr**), la matriarca Rose (**Glynis Johns**) y otros parientes. La casa se convierte en un volcán en cuyo centro se encuentra el pobre Gus que, poco a poco, pasará a controlar esta pesadilla y se convertirá en esa persona que intente ayudar a que los demás se entiendan un poco mejor; sabe quitar y dar la razón, cosa que le agradecen todos los allí reunidos. La historia se basa en una comedia disparatada escrita por **Richard LaGravenesse** y **Marie Weiss**, y dirigida por **Ted Demme**. La música es de **David A. Stewart**, cofundador con **Annie Lennox** del grupo **Eurythmics**.





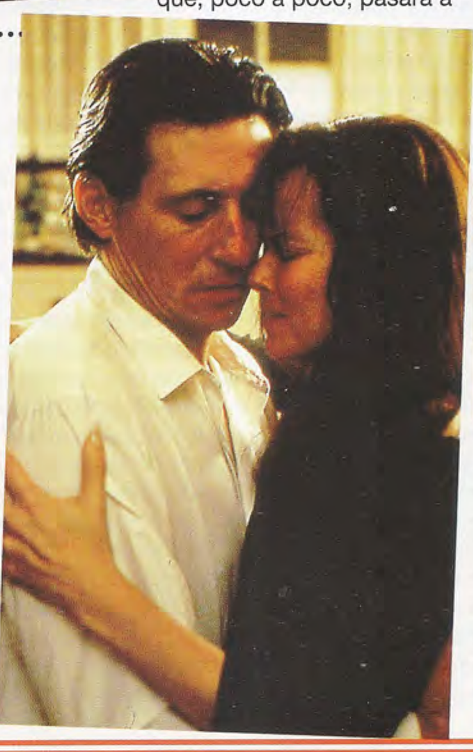


"Una mujer peligrosa"

Ante todo la verdad

Resulta muy difícil encontrarse hoy con historias que vayan más allá de la simpleza de un rostro, de los sentimientos superficiales o de las incuestionables dosis de falsa moralidad que sostiene muchas situaciones y momentos de la vida.

Lo que ya no nos llama tanto la atención es encontrarnos a **Debra Winger** interpretando un personaje tan profundo, aunque muestre su ingenuidad en cada uno de sus gestos. Desde su interior se proyectan todo un cúmulo de sentimientos que hacen pensar en los vínculos familiares, en la amistad, en la soledad o en la necesidad de apoyos para superar muchas situaciones en la vida. A su lado se encuentra **Barbara Hershey**, más determinante en sus acciones, con una personalidad capaz de hacer frente a las situaciones más extrañas. La película, dirigida por **Stephen Gyllenhall** con guión de su mujer **Naomi Forner**, indaga en las historias personales de apenas cinco personajes que dan un perfil social extrapolable a otras situaciones.







"Casado con eso"

Un reto a la superviviencia







Muchas veces no tenemos que mirar muy lejos para encontrar una historia que contar a los demás. ¡Cuántas novelas se escribirían si cada uno de nosotros nos dedicáramos a rellenar folios! En la misma línea, cualquier historia de las muchas que suceden día a día en casa, en la oficina, en el colegio de los niños, en un paseo por el campo, podían ofrecer imágenes que alentaran un poco el reencuentro con la persona que vive cerca de nosotros.

En este sentido evoluciona **"Casado con eso"** una película dirigida por **Arthur Hiller**, en la que nos encontramos con tres semblanzas de parejas que viven motivadas y derrotadas por problemas diferentes que, en el fondo, presentan los mismos síntomas: el compromiso, la lejanía de un romance de juventud, la compañía como referente inmediato, el dar por hecho cosas que ni se mencionan y olvidarse de hablar sobre los gustos y deseos; pero no parecen hacerle caso al vacío existente en su vida familiar. Animarán esta comedia de enredos John e Iris Morden (**Beau Bridges** y **Stockard Channing**), Chuck y Nina Bishop (**Robert S. Leonard** y **Mary Stuart Masterson**) y Claire Laurent (**Cybill Shepherd**) y Leo Rothenberg (**Ron Silver**). Un cóctel explosivo que cuenta con una música compuesta por el recién fallecido **Henry Mancini**.

Avance





"Cumbres borrascosas"

Una gran historia de amor

Quizás cuando hoy el cine tiende a adaptar novelas más ligeras, best-shellers de gran impacto publicitario, quizás, decimos, sorprenda encontrarnos con una nueva adaptación de la novela de **Emily Brontë**, en la que vivimos pendientes del amor que Cathy Earnshaw (**Juliette Binoche**) siente por el joven Heathcliff (**Ralph Fiennes**), que vive a su lado hasta que con la muerte del padre de Cathy éste es arrojado a los establos por su hermano Hindley (**Jeremy Northam**). Poco tiempo pasará para que la caprichosa, coqueta, apasionada y también inocente Cathy, descubra que sus sentimientos se dirigen hacia Edgar Linton (**Simon Shepherd**), con quien acabará casándose. Dirigida por **Peter Kosminsky** y música de **Ruychi Sakamoto**, esta versión cuenta con el atractivo de la presencia de la actriz parisina protagonista. Los resultados permitirán, cuando menos, recordar la impecable película dirigida por **William Wyler** en 1939, con **Laurence Olivier, Merle Oberon** y **David Niven.**



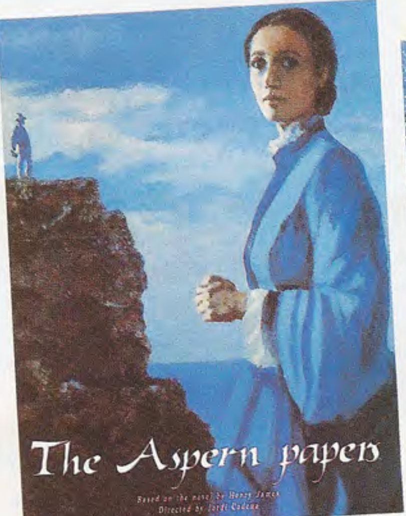
"Los papeles de Aspern"

Viaje a la isla interior



Dos años después de aparecer publicada su novela "Las bostonianas", **Henry James** ofrece a sus incondicionales "Los papeles de Aspern" (1888). Su obra, en general, viene marcada por el perfil psicológico de sus personajes; es quizás por ello que su trabajo literario plantee ciertas dificultades a la hora de adaptarlo al cine, pues el detalle con que describe y la imagen preciosista que persigue obliga a una síntesis quizás excesiva.

Un siglo después de que este texto aparezca en el mercado británico, el director catalán **Jordi Cadena** se entrega a la novela con el fin de llevarla al cine. La historia se presenta como un itinerario en el que un biógrafo busca en una vieja mansión los papeles, que se suponen inéditos, del poeta Jeffrey Aspern. Sus intenciones le llevan a vivir en la mansión y conocer más de cerca a Tina (**Silvia Munt**) y a la musa del escritor Juliana (**Amparo Soler Leal**) tía de la anterior y excéntrica anciana. De este contacto surgirá la historia de unas relaciones en las domina la insinuación frente a una declaración directa, quizás porque ésta es demasiado explícita. Dos años ha tardado **Cadena** en poder estrenar esta película en España, desde que lo hiciera en París en octubre de 1992. Presentada en diversos festivales desde un año antes, **Silva Munt** recibió el premio a la Mejor Interpretación en el Festival de Arcachon (1992).







"Cuando un hombre ama a una mujer"

... es para siempre

Todas las películas parecen empezar y terminar de la misma manera: dos personas se conocen, se aman y el final feliz está garantizado. Una apuesta, pues, conformista, edulcorada y que avanza hacia un destino ya prefijado.

Luis Mandoki, director de esta nueva historia, nos confirma que su principal problema fue, precisamente, empezar la narración en donde las demás terminan.





¿Qué pasa cuando uno se aferra al sacrificio y comprensión como pilares que sustenten su vida familiar? ¿Qué puede provocar el descubrir algo que se escapa de tus manos? ¿Qué salida buscarías a los problemas imprevistos? El cine ya nos ha dado muchas soluciones; todas ellas evolucionaron por un camino demasiado fácil para unos, los adultos, y muy terrible para otros, los niños. Ahora la historia de Michael (**Andy García**) y Alice Green (**Meg Ryan**) nos obliga a pensar en que no debemos tener miedo a los cambios que se puedan producir en nuestra vida, pues nos abrirán, todavía más, los sentimientos existentes hacia la otra persona. El reparto se completa, en sus papeles principales, con **Ellen Burstyn, Lauren Tom, Tina Majorino** y **Mae Whitman**. El guión es del oscarizado **Ronald Bass**, la fotografía del multipremiado **Lajos Koltai** y la música del muy conocido por los lectores de Todo Pantallas **Zbigniew Preisner** (ver noticias BSO).

"La teta y la luna"

El delirio de un país

La verdad que cuando se trata de hablar de una película de **Bigas Luna**, y conociendo sus anteriores entregas, nos vemos obligados a buscar los elementos que, inicialmente, aclaren su nueva propuesta, puesto que hablamos de un universo muy personal, en el que confluyen imágenes de guía turística con maneras de pensar tradicionales y profundas. Ir más allá de lo evidente supone un riesgo, siempre asumido por el director. Quizás, por ello, sus palabras resuman lo que es esta película: "Comedia étnica, mediterránea y surrealista. Un niño enamorado de una teta. Tres hombres: un *casteller*, un *anxaneta* y un *petoman*, enamorados de un Estrella. Coles y flores. Cielos que lloran. Lunas que llaman. Mares de lágrimas. Grandes amores. *Li Xumava la Xona Xopa de Xocolata*. Vive la France!!! Retrato delirante de nuestro país. Los gases del norte. Perrier y Vichy Catalán. El coño y la Luna. Edith Piaf, palabras de amor, mots d'amour. Butifarra. Mejillones. Y la leche catalana. Mucha leche catalana. Autopistas. *Castellers* y *Caganers*. La magia de Cataluña. *Xarnegos* y *Gavatxos. Blanche aspirine et rouge écrevisse. Ron Pujol, Pernaud, Ricard, calçots* y como siempre langostinos, chambres, rooms, on parle français. Al dios del fuego, al pedo que es bello, a Jujol que clavó un porrón en el techo, al dios del amor, a Estrellita, al fin de siglo, y a la madre que nos parió a todos... Una historia con mucho amor, muchas tetas y mucha luna". En el reparto cuenta con **Mathilda May, Gerard Darmon, Miguel Poveda, Biel Duran, Abel Folk** y **Laura Mañá**.







Avance

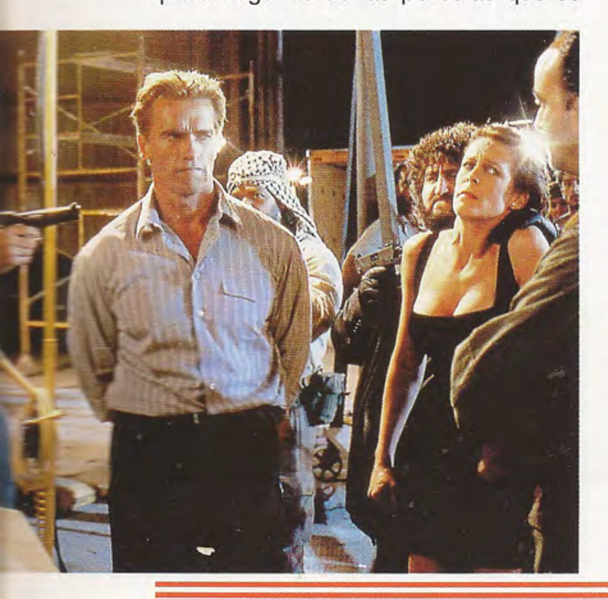
True Lies

Una invitación para disfrutar del cine



Y de repente aparece un buceador que se convierte en elegante hombre de negocios. Su dominio de la situación le convierte en candidato a subirse a un caballo y pasear por el centro de la ciudad, como si tal cosa. No contento con eso, abusa de su mirada y convierte a un vendedor de coches en bebé. Claro que aburrido, por la falta de ejercicio, se convierte en hombre lanzallamas, porque sus caprichos le llevaron a asar unas chuletas en el campo. Y por si esto fuera poco, tras contemplar un precioso globo nuclear, decide subirse a un Harrier y pasearse tranquilamente por la ciudad, jugando al "no me busques las cosquillas que la sabes...".

Erase una vez un hombre aburrido, sin saber donde pasar un par de horas... Es difícil, muy difícil, dejar pasar algunas de las películas que se estrenan en España; y resulta que la culpa de ello lo tienen ciertas historias que en manos americanas -y no podemos dejar de reconocerlo- se convierten en dinamita pura. ¿Qué otra cosa, sino, podemos decir de **"True Lies"**? ¿Realmente se trata de un producto más? ¿No asisitimos a un espectáculo audiovisual pleno?



Difícilmente podemos seguir los títulos de crédito cuando ya desde las primeras imágenes se siente la acción. Una calma tensa recorre el patio de butacas preparando a los espectadores a asistir a la mayor atracción del mejor parque temático del mundo, el CINE.

Desde este instante todo el mundo fija su mirada en la pantalla y apenas podrá hacer otra cosa que comer inconscientemente lo que más cerca esté de su mano. Si las secuencias se atropellan una tras otra, con pequeños relax necesarios, no debe perderse el doble sentido de muchas de las conversaciones iniciales, dado que serán la tónica dominante a lo largo de la película. Precisamente, frente al espectáculo **Cameron** no olvida un tono de comedia que nos hace sonreir muy ca-



Estreno

lladamente para soltar la carcajada cuando vemos a Harry (**Arnold Schwarzenegger**) realizar una serie de acciones que se ajustan más a la viñeta de un comic.

"True Lies", en España con el título ***"Mentiras verdaderas"***, juega con el espectador, mostrándole la anécdota en un marco de problemas de política internacional.

Creíble o no, el mortal se deja llevar por un decorado fantástico en el que la tecnología lo domina todo. Las oficinas centrales de Omega Sector son ya un anticipo del despliegue visual que va a dominar la historia. El oficio de Harry contrasta con la aparente tranquilidad doméstica. Para seguir con el contradictorio título, sería difícil de explicar que hace un grupo especial de la policía asaltando una caravana; o porqué un fortachón como Harry se desmorona cuando descubre el lado humano de las cosas -por cierto, una situación que permite a Gib (**Tom Arnold**, en un gran papel) desarrollar una comedia de situación en apenas tres minutos-; o como una detenida puede verse obligada a contestar a preguntas muy íntimas; o porqué un marine permite que su Harrier consiga despegar sin un arañazo (¿?) a manos de un nuevo Rambo. Creo que la solución está en el misil capaz de llevar a un pasajero, atravesar todo un edificio y alcanzar, finalmente, a un helicóptero. ¿Se puede pedir más?



Que la industria del llamado Séptimo Arte se ha convertido en un tinglado económico sorprendente, lo confirma este último trabajo de **James Cameron**, director que cuenta en su haber con algunos de los éxitos más taquilleros de los últimos años. Y siempre, a su lado, el actor que le ayudó en ese ascenso espectacular, **Arnold Schwarzenegger**, taquillero como el que más, y una actriz que tiene un sorprendente encuentro -en la suite de un lujoso hotel- con el musculoso actor, **Jamie Lee Curtis**.

Los tres se han rodeado de un magnífico equipo, todos ellos colaboradores del director en anteriores proyectos: **Russell Carpenter**, como director de fotografía, **Peter Lamont**, como director artístico, **Marlene Stewart**, en el vestuario, **Brad Fiedel**, en la música, y el montaje necesitó del trabajo de **Conrad Buff, Richard A. Harris** y **Mark Goldblatt.**

EMILIO GARCIA

Para leer



Todos aquellos que, además de la película, deseen leer la adaptación que **Dewey Gram** y **Duane dell'Amico** hicieron del guión de Carpenter, tienen la oportunidad que le ofrece **Ediciones B**. Eso sí, se encontrarán con una adaptación del guión original, lo que supone que algunas de las situaciones que se recrean no aparecen en la película recién estrenada. No obstante, quizás convenga el lector con nosotros en señalar que la película, tal y como quedó, está mejor. En cualquier caso, en esta adaptación, nos llevamos algunas sorpresas en las descripciones de los personajes, en los ambientes y en situaciones que, visto el filme, están mejor en el papel que en celuloide. Que aproveche.

EL CLIENTE

EL NIÑO QUE SABE DEMASIADO



Siempre existe un motivo que nos hace pensar sobre aquellas cosas que hicimos y que jamás debimos hacer; ese motivo no es otro que la compleja trama en la que nos metemos sin querer. Eso es lo que le pasó a Mark Sway (**Brad Renfro**), un joven de once años que vio y escuchó demasiadas cosas en poco tiempo.

Una nueva adaptación de otra obra de **John Grisham** llega a la pantalla de la mano de **Joel Schumacher**. Nadie duda



de que la trama vibra por momentos y se convierte en una historia repleta de emociones, sobre todo, en aquellos momentos -que son muchos- en los que se abandona la parafernalia efectista para llegar al fondo de las personas (especialmente en la relación de Mark con su abogada Reggie Love, **Susan Sarandon**).

Los elementos externos proceden de un fiscal federal Roy Foltrigg (**Tommy Lee Jones**), apodado el "Reverendo" y deseoso de alcanzar pronto una poltrona política, que sueña más con los periodistas y cámaras de televisión que con los problemas que tiene realmente delante, y un grupo de mafiosos que apenas se saben controlar.

A partir de estos datos, **Schumacher** va construyendo cada secuencia sin que apenas se sienta el cambio de una a otra; motivo de discusión puede ser la falta de alicientes que den vigorosidad a la trama, excesivamente conocida desde un principio. Alejados del interés emotivo de Mark y Reggie, nada parece reclamar nuestra atención. Salvo el intento de acercamiento de Reggie hacía el joven indeciso, poco más tiene de agradecido seguir esta historia. Ni los aires de superioridad del "Reverendo" y su corte de angelitos federales, que en algunos momentos facilitan un ligera sonrisa.

Poca credibilidad tiene la madre de Mark, recurso ineludible para que se sostenga el hermano traumatizado; menos, todavía, el simulacro de juicio ante un juez que sólo parece decidido a hacer callar al popular Foltrigg; también insostenible el que el chaval se acoja a la quinta enmienda... Pero , y con el fin de que no falten elementos de entretenimiento, la abogada y el chico juegan a detectives, husmean aquí y allá en busca del famoso cadáver -elemento sobre el que se articula el engranaje de la historia- y logran superar con creces las gestiones llevadas a cabo por el FBI, que únicamente sabe salir del enredo facilitando una nueva identidad a la familia y protección para el resto de sus días; eso si, haciendo alarde, una vez más, de sus famosos jets.

La película, es de esas que se dejan ver; entretenida para aquellos que quieran pasar un rato, pero poco más. **Susan Sarandon** domina muy bien su papel, demuestra lo buena actriz que es, mientras que **Tomy Lee Jones** más parece una marioneta catódica, pendiente siempre del último retoque de maquillaje; todo un síntoma.

MABEL HERNANDEZ



"Forrest Gump"

Una vida sin límites

La historia de un niño que se hizo grande y dejó que su vida fuese creciendo a la par que los acontecimientos que su país vivió a lo largo de tres décadas, nos abre la puerta de un mosaico de situaciones que abocan a cualquier individuo a situaciones de locura irrefrenable, de la que sólo pueden escapar personajes ingenuos, mentes sanas y respetuosas con los consejos que sus mayores y amigos les puedan dar.

¿A quien se le ocurre contar su vida al vecino que tiene sentado en un banco, en la parada del autobús? A Forrest, sólo a Forrest. ¿Cómo es posible que nadie crea su historia, para él tan verdadera como su propia existencia? Mientras el permanece sentado viendo pasar autobuses, también vemos pasar personas que le escuchan como si de una atracción especial se tratara.



La vida de Forrest (**Tom Hanks**) es para él tan sencilla que mientras los demás se sorprenden de su actitud él sigue siendo fiel a las verdades que su impulso vital le hace defender.

Defiende su integridad escapando de sus compañeros de escuela que le consideraban un inútil; se encuentra jugando al fútbol porque sabe correr muy bien; le meten en la selección nacional de ping-pong, porque un día casualmente cogió una raqueta; se va a defender a su país en Vietnam, porque cuando se graduó le dieron un folleto para que se alistara; se vuelve a su casa, porque le dijeron que ya había terminado su vida en el ejército. Se mantiene firme al ver como a su lado van cayendo los presidentes de su país y la Casablanca va dando entrada a nuevos rostros; parece que aquello no va con él, pues lo único que sabe es que ha saludado a varios dirigentes -por cierto en el saludo a uno le dice que tiene ganas de mear, mientras que a su sucesor le enseña el trasero en el que había sido herido-. Recién recibida la Medalla al Valor, se encuentra dirigiendo unas palabras a una gran masa de hippies que protestan contra la guerra... Y ahora que es millonario, se encuentra sentado, esperando un autobús que nunca tendrá que coger, pues está a un paso de su destino.

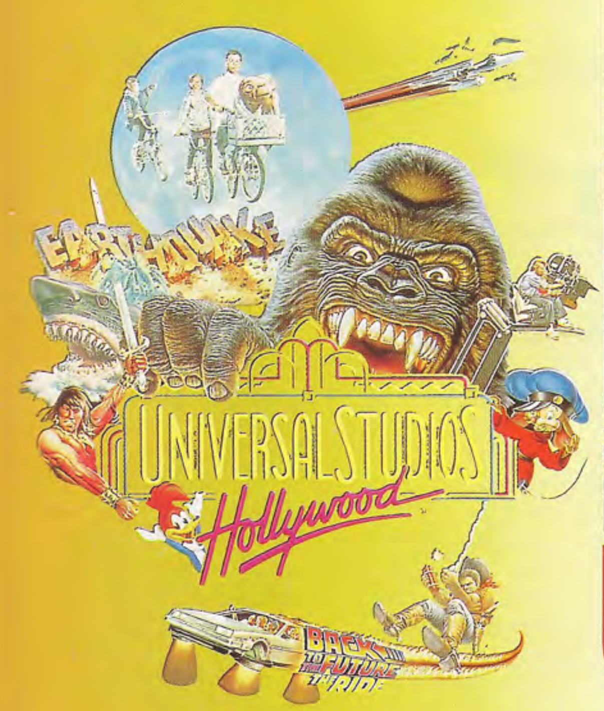
La vida de Forrest es un itinerario repleto de humanidad y entrega, de sacrificio y honestidad, de ayuda a todos aquellos que en momentos de su vida le tendieron una mano. El no era consciente de todo aquello que hacía; vivía sólo para su madre y, sobre todo, para Jenny (**Robin Wright**), su chica de toda la vida, su único amor y la imagen de sus sueños.

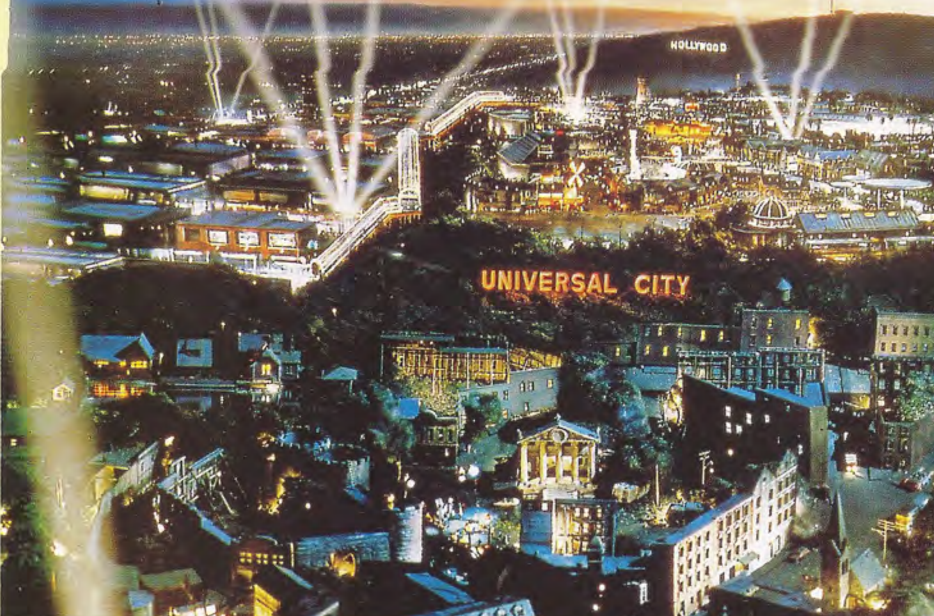
El último trabajo de **Robert Zemeckis** no cabe la menor duda de que va a ser el éxito de la temporada. Sorprende la calidad de la historia, el tratamiento visual de la misma y, sobre todo, el inmenso papel que hace **Tom Hanks**, que va camino de un nuevo Oscar. A su lado, le tiende un pulso el Teniente Dan (**Gary Sinise**), con un papel que borda la perfección.

"Forrest Gump" es la historia social de un país a lo largo de treinta años - años de tensión, guerras inútiles, asesinatos incontrolados, racismo contenido, drogas, sexo, paz, amor y música sin descanso...-; un documento de singular importancia en el que el ambiente no es tanto protagonista como decorado para desgranar y analizar los temas fundamentales que ha vivido y padecido una sociedad tan sorprendente como la norteamericana, siempre a través de unos ojos inocentes.

Forrest es un experiencia única que nos obliga a recordar las palabras que su madre (**Sally Field**) le dice en un determinado momento: "Debes dejar el pasado atrás, antes de poder seguir avanzando".

EMILIO GARCIA





Un parque de cine

Si alguien piensa que todos los parques de atracciones son iguales, y que cuando has visto uno los has visto todos, seguramente aún no se ha dejado seducir por la fascinación que invade al visitante desde el momento en que pone los pies en los Universal Studios de Hollywood, uno de los destinos imprescindibles para los turistas que pasan sus vacaciones en la soleada California. Estos días cumple nada menos que su 30 años desde su inauguración tal como hoy lo conocemos, una edad respetable que no todos los centros de ocio tienen la oportunidad de celebrar.

En realidad, las primeras visitas a los estudios se remontan a 1915, cuando el séptimo arte realizaba sus primeras obras maestras. Entonces, el público podía pasarse todo el día sentado en una silla plegable para conocer el cine por dentro, e incluso estaba permitido aplaudir o silbar a los actores, ya que el sonido aún no había hecho su aparición. A la salida podían hasta aprovisionarse de huevos frescos, ya que los platós se encontraban situados en una granja avícola que el fundador de Universal, un inmigrante bávaro llamado **Carl Laemmle**, compró a buen precio para empezar a rodar películas.

Cuando la llegada del sonido revolucionó el mundo del cine las visitas se convirtieron en un problema que obligó a suprimirlas durante varias décadas. Por muy disciplinados que fueran los turistas, los murmullos y las conversaciones echaban a perder un buen número de tomas, lo que se traducía en una inversión mucho mayor de tiempo y dinero en cada rodaje. Fue en 1964 cuando tuvo lugar la esperada reapertura de los estudios, en lo que hoy se considera como el auténtico nacimiento del parque. Sin embargo, incluso entonces el recorrido resultaba demasiado simple: los únicos empleados eran dos guías, un vendedor de entradas y dos conductores. Los turistas tenían que conformarse con presenciar una sesión de maquillaje, una exhibición de vestuario, el disfraz auténtico utilizado en la película **"Frankenstein"** y una demostración de dobles en escenas de peligro. No demasiado, la verdad.

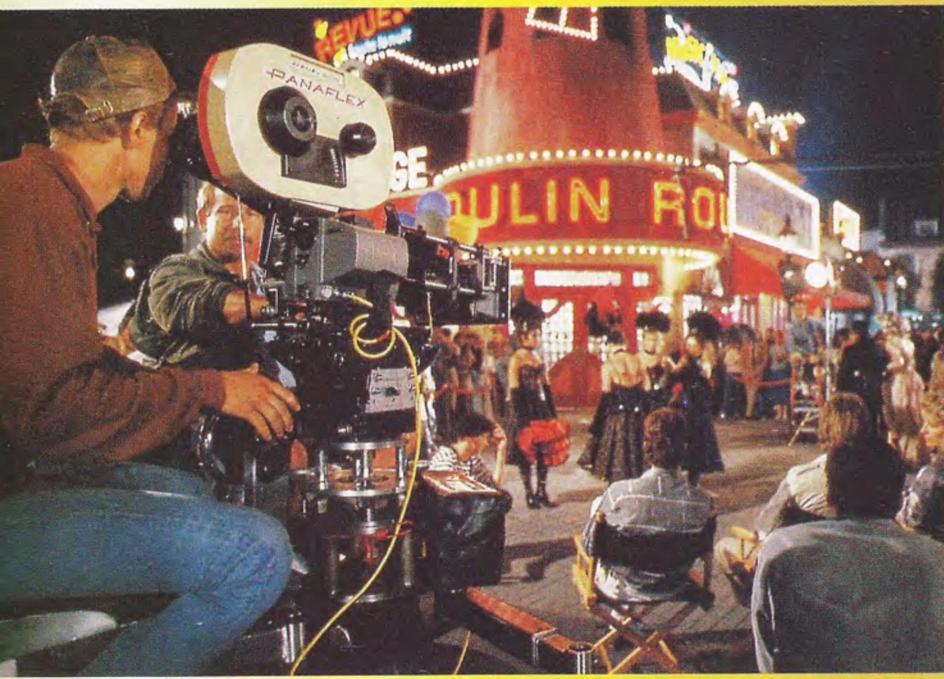
A pesar de todo, el éxito fue total. Durante el primer año los estudios recibieron más de 40.000 visitas, una afluencia enorme para la época, lo que obligó a los responsables a plantearse el desarrollo de un nuevo y sofisticado parque de atracciones, que años más tarde daría paso a una "sucursal" en Florida, para atender la demanda de los apasionados del cine que llegaban a la Costa Este de los Estados Unidos con unos enormes deseos de sumergirse de lleno en las intimidades de la pantalla. Hoy, son más de 32.000 visitantes al día los que acuden a los Universal Studios de Hollywood para conocer de cerca el ambiente y el lugar donde nació el séptimo arte y para vivir experiencias inolvidables en este fascinante centro de ocio interactivo.

Ahí radica uno de los grandes atractivos de estos estudios, en el hecho de que no se limitan a ser tan sólo un sofisticado centro de diversión. En ellos se ruedan también varias populares series de televisión, entre ellas **"Papá Comandante"**, **"Entrenador"** o **"Northern Exposure"**, uno de los grandes éxitos de la televisión norteamericana desde hace varias temporadas. Todas ellas cuentan con un servicio de distribución de entradas gratuitas para poder presenciar su grabación en directo (aunque hay que solicitarlas con varios días de antelación).

El recorrido que muestra a los visitantes algunos de los escenarios auténticos utilizados en varias famosas películas se altera casi a diario en fun-







Izquierda, arriba: vista aérea nocturna del parque. Izq.,abajo: Plaza de "Regreso al futuro" y un momento del espectáculo de "Tiburón". Arriba: rodando en el "Moulin Rouge-Street of the World". Derecha: uno de los rincones del "American Trail", el mundo de Fievel. Abajo: "Fievel va al Oeste", espacio en el que todos podemos disfrutar al lado del encantador ratoncito.

ción de las necesidades de rodaje. Por cierto, el tranvía incluye los domingos comentarios de guías en castellano, que cuentan a los turistas todo tipo de anécdotas y curiosidades durante el recorrido. Además, en **Universal Studios** se realiza prácticamente todo el proceso de creación cinematográfica, incluyendo el rodaje y gran parte de la producción de las películas de la que sigue siendo una de las más importantes "Majors" de Hollywood, aunque, por el momento, esas zonas no pueden ser visitadas por el público.

El parque

La visita al parque se divide en tres grandes zonas. La primera que nos encontramos en el "Entertainment Center". Se trata, visualmente, de la parte más vistosa de los estudios. Aquí se encuentran algunos de los espectáculos más conocidos, entre ellos el "Animal Actor´s Stage", la "Star Trek Adventure" (donde, en cada presentación, 29 visitantes, vestidos como tripulantes del Enterprise, viven una emocionante aventura en el espacio como si fueran actores auténticos), el "Miami Vice Stunt Show", "Conan el Bárbaro" o "The Wild, Wild, Wild West Show". Sus calles, ambientadas con todo lujo de detalles como si nos encontrásemos en las auténticas (sobre todo Baker Street o New York Street) están llenas de restaurantes típicos y toda clase de tiendas de regalos y souvenirs.

El "Studio Center" es una zona algo más pequeña, pero también más espectacular. Se accede a ella después de descender a través de la segunda escalera mecánica más grande del mundo. Incluye **"Llamaradas"**, que desde su inauguración en la primavera de 1992 se ha convertido en toda una leyenda para los amantes de las emociones fuertes. A su lado se encuentra "El mundo de Cinemagic", donde podremos conocer de cerca cómo se hicieron los trucos más famosos de "Regreso al Futuro". En "La magia de Alfred Hitchcock" nos convertimos incluso en improvisados actores para descubrir las técnicas que solía utilizar el "mago del suspense" en películas como **"Vértigo"** o **"Psicosis"**, junto a una auténtica lección de efectos de sonido en el "Harry & The Hendersons Show". Muy cerca se encuentran la fascinante "E.T. Adventure", de visita casi obligada (la sensación de encontrarnos volando en la bicicleta de E.T. es fantástica, en medio de unos escenarios basados en la película de **Spielberg**), el pabellón dedicado a la serie **"I Love Lucy"**, de **Lucille Ball**, y el acceso a los pequeños tranvías, que nos mostrarán



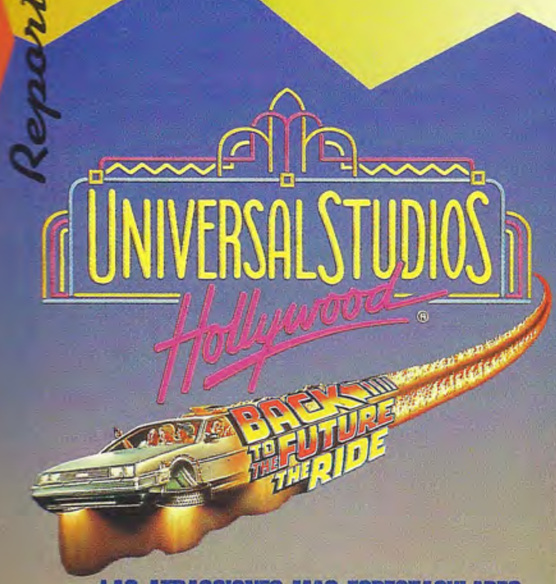
Arriba: "Terremoto" es otra de las atracciones espectaculares. Centro: El mundo de "King Kong" también dispone de su espacio. Extremo derecha: escenario de "Miami Vice" y otro momento de "Terremoto".

la verdadera esencia de los estudios.

El "Studio Tram Ride", con un recorrido de cuarenta y cinco minutos y al que se accede con facilidad, nos lleva, cómodamente sentados, a disfrutar de atracciones como "King Kong", "Tiburón", "Flash Flood" (las aguas se separan como en **"Los diez mandamientos")**, "Avalancha", "Terremoto". Este último es todo un clásico en el que nos encontramos en medio de un auténtico terremoto rodeados por las aguas en el andén de una estación de metro, aunque, paradójicamente, se trata, según los expertos, de uno de los edificios más seguros del mundo, capaz de resistir terremotos reales superiores a los 8.3 grados. El "Colapsing Bridge", en el mismo recorrido, se trata de un puente que está a punto de desplomarse cuando pasamos por encima. El itinerario nos lleva, en primer lugar, a recorrer los escenarios auténticos utilizados en las más famosas películas, entre ellas la tenebrosa casa de **"Psicosis"** (en realidad, se trata de una de las escasas réplicas de los estudios, ya que la verdadera se encuentra en los Universal Studios de Florida), las calles de **"Espartaco"** o la plaza de **"Regreso al futuro"**, en un apasionante viaje lleno de emociones cinematográficas.

Este año, los auténticos reyes del parque son Pedro, Pablo, Wilma y Betty, es decir, los protagonistas de **"Los Picapiedra"**, que además de ofrecer un nuevo espectáculo repleto de sorpresas de tamaño prehistórico, se pasean por las principales calles de los estudios saludando a todo el mundo y sonriendo sin ocultar su alegría. Los niños incluso pueden jugar con algunos de los "gadgets" utilizados en la serie de dibujos animados y sentirse como si fueran los nuevos Pebbles o Bam-Bam.

La segunda novedad de la temporada se encuentra fuera del parque. Se



LAS ATRACCIONES MAS ESPECTACULARES

● **BACK TO THE FUTURE, THE RIDE:** Inaugurada en el verano de 1993, incluye los últimos avances tecnológicos aplicados el mundo del ocio en parques de atracciones. Se trata de un simulador donde los espectadores se sienten transportados al mundo creado por Robert Zemeckis en la famosa serie cinematográfica. Está formado por una película Omnimax de 70mm proyectada sobre una pantalla hemisférica de 7 pisos de altura con multicanales de sonido tridimensional y un sofisticado sistema hidráulico para coordinar el movimiento del film con el que el público se siente a bordo de sus vehículos. El resultado crea un auténtico impacto en los sentidos. "The Ride" está formado por 24 simuladores de vuelo exactos al De Lorean que utilizaba Michael J. Fox en las tres películas, creando la ilusión de encontrarnos en un verdadero viaje en el tiempo a la velocidad de la luz. Cruzaremos ciudades del presente y el futuro, nos enfrentaremos incluso a un Tiranosaurio-Rex antes de precipitarnos a verticalmente sobre una gran erupción de lava acompañados por Marty McFly y el inefable Doc Brown, en una verdadera película interactiva de ritmo trepidante que hubiera sido impensable hace apenas cinco años.



● **LA AVENTURA DE E.T.:** Con una inversión superior a los 40 millones de dólares, los estudios se sienten orgullosos del entrañable recuerdo que deja la atracción entre sus visitantes. La "E.T. Adventure" se encuentra instalada en el plató más grande del mundo, con más de 170.000 m3 de volumen. En su interior, subimos a bordo de una bicicleta voladora para ayudar a E.T. a salvar su planeta, que se encuentra en peligro, en un viaje lleno de peligros y nuevas emociones. Primero deberemos huir de la policía, volando después sobre el cielo nocturno de Los Angeles para llegar, en apenas unos minutos, al Planeta Verde, con una gran actividad volcánica y un buen número de extraños personajes. Al propio Spielberg le encantó la atracción, y afirmó: "Me siento feliz de que millones de personas puedan gozar del encanto de E.T. desde un punto de vista mucho más cercano. Ahora, E.T. tiene un hogar donde los niños de todas



trata del Universal City Walk, un centro de ocio repleto de restaurantes, tiendas temáticas, bares y salas de conciertos que permanece abierto hasta la madrugada y donde tomarse un descanso se convierte en un auténtico placer de dimensiones cinematográficas.

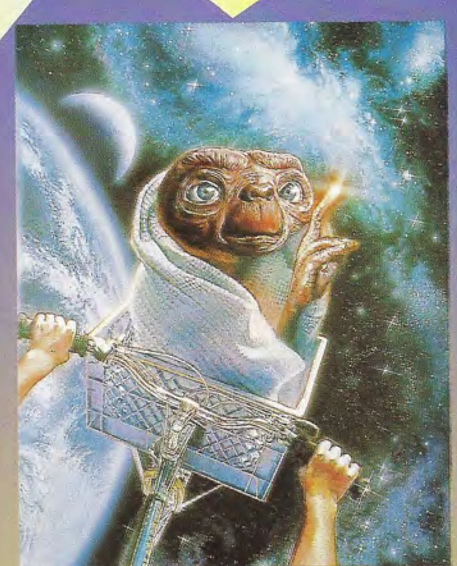
Sobre todo si deseas volver a casa con un recuerdo envidiable con el que sorprender a tus amigos, no olvides llevar preparada la cámara, porque en el momento más inesperado puedes encontrarte con algunos de los personajes más famosos del cine, desde **Marilyn Monroe** que parece haber vuelto del más allá para dedicarnos uno de sus irresistibles y sensuales besos, hasta **Laurel** y **Hardy**, pasando por un marchoso Frankenstein, el Pájaro Loco, los Blues Brothers o el mismísimo **Groucho Marx**. Además, los famosos estarán encantados de hacerse una foto a tu lado. No olvides que están acostumbrados a los flashes y la popularidad...

La ambientación, el contraste de colores y sensaciones y, sobre todo, la alegría que se respira en el parque, son algunas de las claves que nos empujan a dejarnos fascinar por la magia que hasta ahora sólo habíamos disfrutado en la oscuridad de las salas de cine. Quizá por eso al marcharnos lo hacemos con un poco de pena, como al niño al que le arrancan de las manos un juguete increíble con el que algún día quizá vuelva a divertirse. Así es la magia de Hollywood.

JOSÉ MARIA JIMÉNEZ







las edades pueden visitarle y "vivir" la película". La atracción combina decenas de miles de estrellas confeccionadas en fibra óptica con 50 figuras totalmente animadas, densas nubes y un enorme bosque de pinos con todos sus aromas y sonidos naturales.

● **EL SHOW DE LOS PICAPIEDRA:** El gran éxito cinematográfico de la temporada no podía faltar en el 30 aniversario de los estudios. La nueva atracción está ambientada en Hollyrock, y en ella participan, además de los personajes de la serie de dibujos animados, un buen número de animales prehistóricos e "inventos" tan divertidos como un avión impulsado por un Pterodáctilo volando sobre el público, dinosaurios que realizan piruetas llenas de gracia, volcanes con violentas erupciones de lava e incluso actuaciones de las más famosas estrellas de Hollywood, como "Mastadonna".

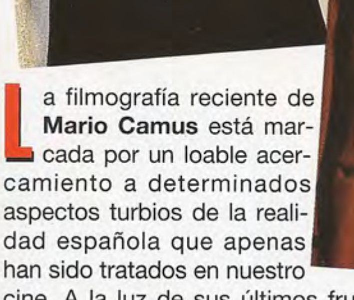
● **BACKDRAFT:** Se trata de la atracción más famosa de los estudios. Utilizando los efectos especiales empleados en la película "Llamaradas", de Ron Howard, supone una auténtica oleada de emociones fuertes que se repite más de 150 veces al día en una atracción inolvidable que dura unos quince minutos. Después de entrar a un estudio ambientado como un viejo almacén, los visitantes presencian cómo un "Backdraft" (una rápida combustión de oxígeno) se extiende sobre un edificio. Una tremenda explosión de combustible con elevadas lenguas de fuego y una temperatura superior a los 2.000 grados hace que el público perciba en toda su magnitud y a escasamente cinco metros el horror que traen consigo los incendios. En "Backdraft" no se utiliza efecto óptico alguno, tan sólo fuego real, a pesar de lo cual no existe peligro alguno, ya que todo el espectáculo está controlado por potentes ordenadores y supervisado por el departamento de bomberos de Los Angeles. Durante el incendio, una cortina invisible de aire frío corre desde el suelo al techo para asegurar la comodidad de los espectadores.





"Amor propio"

Con muestras de fatiga



La filmografía reciente de **Mario Camus** está marcada por un loable acercamiento a determinados aspectos turbios de la realidad española que apenas han sido tratados en nuestro cine. A la luz de sus últimos frutos, el interés inicial que pudieran tener sus propuestas no guarda correspondencia con su acabado final. Si **"Sombras en una batalla"**, su título inmediatamente anterior, pretendía reflejar ciertos ángulos vidriosos derivados del problema terrorista, la película que nos ocupa intenta recoger los ecos del turbulento panorama político-económico tan de actualidad en todos los medios de comunicación.

Tan ambiciosas intenciones se ven lastradas, no obstante, por un guión defectuoso, algo por otra parte curioso en un cineasta como **Camus**, que si por algo ha venido caracterizándose ha sido por su buen hacer dentro de ese terreno. Pero a veces hasta los mejores maestros echan un borrón, y algo de esto le ha ocurrido en esta película.

En **"Amor propio"**, la narración se articula alrededor del personaje de Juana, interpretado con mas oficio que convicción por **Verónica Forqué**, cuya estabilidad se ve de súbito amenazada por la desaparición de su marido, implicado en un desfalco cometido en la sucursal del banco para el que trabajaba. A partir de ese momento, Juana se irá progresivamente introduciendo en un turbio submundo habitado por banqueros hampones, familiares corruptos y otras sombras ominosas cuyo cerco se vuelve por momentos asfixiante, hasta que la introducción de un elemento del azar le permite iniciar su despegue con el que lograr su plena reafirmación personal a la par que el suculento botín sustraído por su marido.

Este sugerente punto de partida queda anegado, insistimos en ello, por los defectos de un guión que en numerosos instantes se asemeja a un borrador sin acabar. Puede que algunos condicionamientos iniciales de producción, derivados sin duda de los sonoros fiascos económicos que han sufrido algunas de las últimas propuestas de **Camus**, hayan tenido algo que ver en ello, pero esto no debe servir de justificación a ciertos diálogos que parecen sacados de los peores momentos del cine italiano de contenido político perpetrado por los **Pontecorvo, Rosi** y compañía, o a la inclusión forzada de esbozos cómicos para el lucimiento de sus principales actores.

A medida que las situaciones se van embrollando a lo largo de su metraje, la película va dando evidentes muestras de fatiga. Llegados a un punto en que ciertos personajes dejan de ser creíbles de puro esquemáticos, en que la falta de cohesión en las interpretaciones de alguno de sus principales actores impide que sus personajes remonten el vuelo y en que los acontecimientos se tornan tan previsibles como carentes de intensidad, el filme deja de engancharnos.

La valía de **Mario Camus** es de sobras conocida, pero en **"Amor propio"** sólo deja entrever su probado oficio, el cual no permite conseguir la gran película que hubiera deseado, aunque sí hacerla medianamente digerible. Su interesante premisa inicial no sirve para ocultar su impotencia a la hora de dotar de densidad a personajes y situaciones, dejando en el espectador la sensación de que su director no encuentra la salida del laberinto en el que se encuentra sumergido, pese a que algunos esbozos interesantes de su cine reciente nos hacían confiar en ello. Por el bien del cine español, es deseable que esto ocurra pronto.

LUIS FERNANDEZ





"El gran salto"

Un mirador de nostalgias

Que el cine actual vive un resurgir de los viejos temas es cosa conocida por todos, pero que autores de tan acendrada vocación innovadora como los hermanos **Joel** y **Ethan Coen** y **Sam Raimi** se planteen la aventura de rescatar en una cinta toda una colección motivos clásicos ya es otra cuestión.

"El gran salto" se presenta como una comedia al estilo **Frank Capra,** pero revisitada desde la percepción propia de estos autores, esto es, vertiginosos movimientos de cámara, perspectivas imposibles y un montaje propio de las fantasías animadas de **Tex Avery.** Se trata, además, de la primera producción de los **Coen** que cuenta con un presupuesto importante -por más señas, procedente de las arcas de la **Warner**- y con un reparto conocido por el gran público, encabezado por **Tim Robbins, Jennifer Jason Leigh** y **Paul Newman.**

Resulta inevitable hacer referencia al muestrario de citas nostálgicas que acopia **"El gran salto"** a lo largo de su metraje, como si de un perfil del cine moderno -siempre dispuesto a vivir una segunda vida con idéntico argumento- se tratase. El momento que mejor demuestra esta vocación de los **Coen** y **Raimi** es la rutilante aparición en un momento de la historia de un cantante que interpreta la canción "Memories are made of this", un viejo éxito de **Dean Martin.** En efecto, los recuerdos están hechos, en el caso de estos cineastas, de viejas películas, de retazos de celuloide en blanco y negro. El guión no niega ser el resultante de una revisión de quimeras al estilo de **"¡Qué bello es vivir!"**, e incluso bromea con la presencia de personajes que son un puro homenaje a aquella cinta.

Esa Navidad de 1958 de las Industrias Hudsucker viene marcada por la continua presencia de un reloj enorme, casi celestial -¿escapado quizás de **"El Hombre Mosca"**, de **Harold Lloyd**?-, elevado entre rascacielos más propios de aquel **"Metropolis"** soñado por **Fritz Lang** que de este Nueva York de los felices cincuenta.

Algo semejante puede decirse sobre los pesonajes. **Jennifer Jason Leigh,** en el papel de la periodista Amy Archer, es aquí un remedo actualizado de aquellos personajes de mujer dura con fondo sensible que **Katharine Hepburn** popularizó hace cuatro décadas, mientras que su compañero **Tim Robbins** compone al inocente Norville Barnes con retazos de **James Stewart,** y **Paul Newman**, en la piel del siniestro Sidney Mussburger, lo hace con **Lionel Barrymore** y **Orson Welles.**





Entre los secundarios, sobresale **Bruce Campbell**, el recordado protagonista de la trilogía **"Evil Dead"**, que acentúa asimismo la presencia de su amigo -y director de la mencionada saga- **Sam Raimi,** quien interviene no sólo como guionista sino como responsable de la segunda unidad y autor, por tanto, de algunos frenéticos hallazgos visuales que recorren esta cinta.

GUZMAN URRERO



Las aventuras de Priscilla reina del desierto

Un auténtico desafío

Muchos han sido los directores que bucearon en el universo del transformismo travestí y la transexualidad, con la única intención de construir unas historias que mostraran con naturalidad y virulencia, según los casos, la vida de todos aquellos que se dedican al espectáculo.

Quizás la imagen que hasta la fecha tenemos de estas propuestas se alejan de la convencionalidad y limitaban, por ello, ampliar el interés a públicos más heterogéneos. Hoy esas aportaciones estarían fuera de lugar, aunque de que no sea así se encargó **Stephan Elliot**, director y guionista de esta historia.

Contando con el talento de un **Terence Stamp** (Bernadette) y tres actores de gran prestigio en Australia como son **Hugo Weaving** (Tick/Mitzi), **Guy Pierce** (Adam/Felicia) y **Bill Hunter** (Bob), narra la historia de tres artistas de cabaret de Sydney que son contratadas para actuar en un hotel en medio del desierto rojo australiano. Se proponen realizar el viaje en un autobús, el "Priscilla"; todo parece discurrir a plena marcha, como la música que llevan siempre a tope en el autobús cargado de vestidos, zapatos y algún que otro relleno estelar, pero nadie puede dejar de extrañarse de ver a un hombre vestido de mujer.

Esta road-movie busca aprovechar un escenario y unos personajes para plantear todo tipo de problemas, en donde tanto aspectos positivos como negativos servirán del contrapunto para la historia. El disparate se convierte en el objetivo prioritario de una película llena de luz, color y mucha música (canciones muy conocidas interpretadas por **Charlene, Village People, White Plains, Abba, Ella Fitzgerald, Gloria Gaynor** o **Vanessa Williams**), que busca llevar al espectador desde la sonrisa crítica al desenfado colectivo.

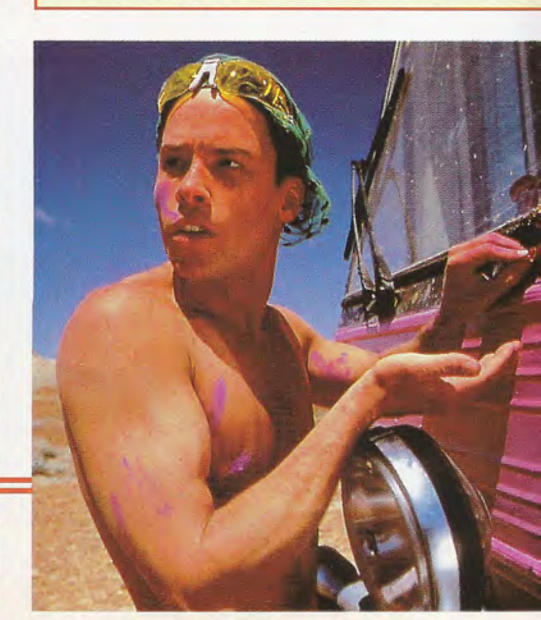
MAR MARCOS





No nos debe extrañar que **Michael Hamlyn**, uno de los produc-res, se metiera de lleno en la película. En su carrera obtuvo nume-sos premios por los videos musicales realizados para **Sade, Mi-night Oil** y **The Kinds**. Recibió, durante dos años consecutivos, premio al mejor vídeo del año de MTV por "U2 With or Without Yo (1987) y "INXS Need You Tonite" (1988), además del prem Grammy en 1989 por "U2 Where The Streets Have No Name". Qui podamos entrever algunos intereses visuales en esta película





"Me gustan los líos"

Dos periodistas y mil problemas



Puede ser fruto de la casualidad, puede que el momento reclame este tipo de argumentos, pero lo que resulta un tanto sorprendente es que el universo de la prensa y medios de comunicación en general, esté manifiestamente abordado en el cine americano de estos dos últimos años. **"Detrás de la noticias"** y **"El informe Pelícano"** pueden ser los títulos más recientes (aunque también llegará a fondo del tema **"Natural Born Killer"**).

"Me gustan los líos" quizá nos traiga al recuerdo aquellos films en los que el periodista se desplazaba menos por la ciudad, sus actuaciones se ceñían a espacios concretos y los personajes vivían otro tipo de aventuras. Esta historia de dos periodistas -feroces devoradores de la primicia, cautivadores a través del engaño, sinvergüenzas empedernidos- no abandona los caminos conocidos, pero intenta adaptarlos a una trama repleta de vivencias de cada uno de los personajes: un maduro columnista llamado Peter Brackett (**Nick Nolte**), que mantiene viva su leyenda mientras se dedica a la literatura, y una joven inexperta de nombre Sabrina Peterson (**Julia Roberts**), ansiosa por comerse el mundo, que recela de todo lo que sea competencia.

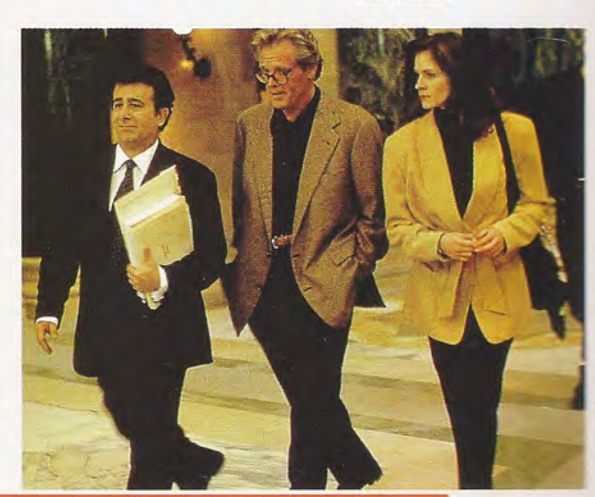
La casualidad les sitúa en un mismo lugar, frente a una historia que ya establece aparentemente las diferencias existentes entre los dos profesionales, aunque el posterior desarrollo de la historia y el sin fin de aventuras que tendrán que vivir al tiempo, ajustará más los límites marcados por el trabajo y el sentimiento personal. Los encuentros traen consigo distanciamientos eventuales que conducirán a emotivas reconciliaciones y un final feliz.

El guión de **Nancy Meyers** y **Charles Shyer**, dirigido por éste último, está hábilmente estructurado sobre el thriller y la comedia. Los espacios se ajustan a la personalidad de sus principales personajes (a los que hay que añadir a **Saul Rubinek, Robert Loggia** y **Olympia Dukakis**, entre otros). El trabajo del diseñador de producción **Dean Tavoularis** es magnífico, no sólo en la creación de las dos redacciones, sino en espacios más reducidos. La acción marca un gran ritmo por momentos, pasando por situaciones un tanto más comprometidas, aquellas en la agresiva competencia entre ambos reporteros les conduce a vivir situaciones insospechadas por ellos.



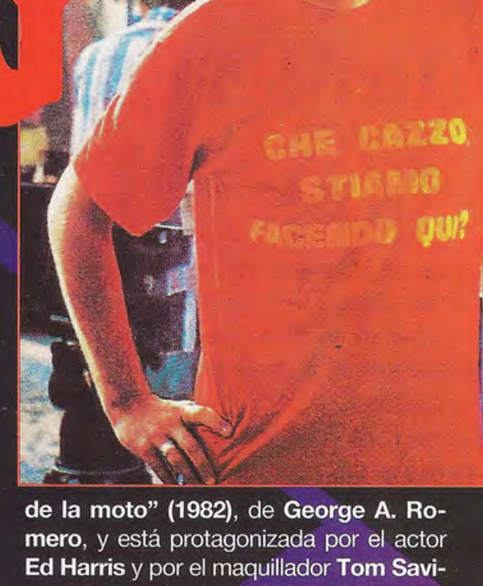
En cualquier caso, hoy resulta difícil creer que hay historias profundas en las que dos buenos actores pueden interpretar el papel de su vida. Y se hace más difícil todavía al ver en qué medida Hollywood multiplica una falta de personalidad generalizada a la hora de escribir historias. Actores como **Julia Roberts** y **Nick Nolte** son suficientes reclamos como para que **"Me gustan los líos"** resulte una historia agradable, sensible, atractiva para los ojos del espectador.

MAR MARCOS





STEPHEN KING
La arquitectura del horror



La obra de **Stephen King** es la pesadilla de América. O mejor dicho, de todos aquellos que alguna vez se han asomado a sus páginas para contemplar un panorama en el que se adivinan los ingredientes de la locura, el miedo metafísico y el dolor. En definitiva, supone realmente la expresión más intensa del llamado terror contemporáneo, una experiencia moderna cuyo origen se pierde en la platea de siniestros cines de programa doble y entre las viñetas de aquellos cómics de horror que, seguro, el autor leía en su adolescencia, oculto en alguna habitación de su vieja casa de Durham. Al fin y al cabo, uno de los aspectos creativos más interesantes de este Rey Oscuro parte de aquella época feliz. Y ya nadie puede negar que ese período también guarda secretos que merece la pena desvelar.

Camelot Infernal

Un caballero de armadura embiste a su oponente a la grupa de una potente motocicleta. El rival, con un grito de victoria, le golpea con una maza en el hombro. Entonces, la sangre brota generosamente y el público aplaude con pasión. Mientras tanto, un espectador discute la escena. Viste una chillona camisa hawaiana y sus ojos se ocultan tras unas gafas de improbable grosor. "-Todo es una pura fantasía -señala-. En realidad la sangre es falsa, como la de las películas". Y es que, evidentemente, se trata de una película. La escena figura una feria en la que caballeros motorizados compiten entre sí para alegría de los habitantes del Medio Oeste. Pertenece al largometraje **"Los caballeros de la moto" (1982)**, de **George A. Romero**, y está protagonizada por el actor **Ed Harris** y por el maquillador **Tom Savini**, padre de los zombies modernos. Por cierto, el espectador gruñón e iconoclasta es **Stephen King.**

Antes de bromear en el celuloide con personajes tan opuestos a su personalidad, **King** ha recorrido un largo camino al que, como veremos más adelante, tampoco **Savini** y **Romero** son ajenos. Este trayecto no comienza con la publicación de su primera novela, sino con sus primeros recuerdos de infancia, rodeados de circunstancias que, sin demasiados aditamentos, serían buena materia novelesca.

Retorno a Maine

Stephen King viene al mundo el 27 de septiembre de 1947 en Portland (Maine), pero apenas sí llega a conocer a su padre, Donald King, ya que éste abandona a la familia cuando **Stephen** sólo cuenta dos años. Su madre, Nellie Ruth, se ve entonces obligada a viajar durante los diez años siguientes con el pequeño **Stephen** y con su hermano mayor, Dave, en busca de fortuna. El itinerario de los **King** abarca buena parte de las ciudades más importantes del Este y el Medio Oeste norteamericanos, hasta su definitiva instalación en Durham, una ciudad de Maine, en el invierno de 1958.

Stephen es un niño sensible, que pese a su corta edad ya siente una especial atracción por las historias de mis-

terio. Le agrada pasear durante las luminosas tardes de Maine, pero también gusta de investigar la soledad de los sótanos y los desvanes de las casas de sus nuevos amigos, sean estos imaginarios o no.

Por las noches, algún Matusalén de Durham narra historias sobre el Wéndigo, el monstruo devorador que habita los bosques y los pantanos, hijo de una fatal leyenda de los indios algonquinos. **King** imagina el rostro del Wéndigo y dibuja sus fauces con la imaginación, disfrutando con los escalofríos producidos por tales fantasías, como si soñase con convertirse en su próxima víctima. Nace aquí una pesadilla infantil recurrente en toda su obra, oculta en el alma de muchos de sus personajes. El Wéndigo es y será la bestia sin nombre de la obra del escritor.



No faltan tampoco los días en que, atraído por las voces de algún pregonero, **Stephen** visita extasiado las ferias ambulantes que detienen sus carromatos en las afueras de la ciudad. Atiende entonces al cazador de espectadores, siempre inventando maravillas desde el podio para envolver con sortilegios las sorpresas que se ocultan tras la carpa. Hombres minúsculos, mujeres barbudas e incluso algún extraño primate inteligente componen ese catálogo de fenómenos que fascina a **King**, a quien, por otro lado, atemorizan los viejos payasos de la caravana, quizá porque tras la gruesa capa de maquillaje blanco el niño adivina una mirada turbia. Y ésa, sólo ésa, es la química sombría de la que brotarán novelas como "It" cuando **Stephen King** alcance su madurez creativa.

Elogio del miedo

Las estaciones se suceden y, aún no repuesto de su infancia viajera, **King** descubre un día que las aulas del Lisbon Falls High School son el nuevo escenario de sus andanzas.

Por esta época, las novelas de papel de pulpa llenan el ocio de **Stephen** y sus amigos. Sin descanso, relee las novelas metafísicas de William Hope Hogdson y visita los páramos de la serie de Cthulhu, debida al genio de Lovecraft. En un plano más luminoso, se une imaginariamente a la expedición del profesor Challenger en busca de los dinosaurios de "El mundo perdido", gracias a la lectura de la novela homónima de **Arthur Conan Doyle**. Unos seres -los reptiles- cuyas cualidades redescubrirá tras la mirada fría de los lagartos de las afueras de Durham. Andando el tiempo, su fascinación por los saurios mitológicos tendrá su expresión más afortunada en la novela "Los ojos del dragón", protagonizada por personajes tan cercanos a los pensamientos de esta etapa de su vida como el mago Flagg y el Rey Roland.

Otro escritor de la predilección del joven **King** es **Nathaniel Hawthorne**, autor de la novela "La letra roja" y de cuentos memorables como "La muñeca de nieve" y "Ethan Brand", en nada ajenos al ambiente que envuelve los relatos que **King** agrupará en el futuro tras el título "El umbral de la noche" (1978).

Por si esto fuera poco, tres cómics de la compañía E.C. vienen por esta época a turbar los sueños de los jóvenes norteamericanos: **"Tales from the Crypt", "The Haunt of Fear"** y **"The Vault of Horror".** Contienen historias imposibles de muertos redivivos, licántropos sedientos de sangre y vampiresas bellísimas, todo ello aderezado con unas gotas de ironía que hacen brillar de emoción los ojos de sus lectores. Por otro lado, la obra gráfica de autores como **Wally Wood, Harvey Kurtzman** y **Al Williamson** no sólo llena de penumbra las fantasías de la generación de **King,** sino que abre camino a dibujantes como **Frank Frazetta** o **Bernie Wrightson**, que más adelante serán en el mundo de la ilustración un equivalente a lo que King logre en la creación literaria.



Pero lo más interesante en este punto es descubrir el primer rastro de inspiración de obras como "Christine" (1983)



El cruce de géneros, tan habitual en este tipo de salas cinematográficas, apunta asimismo el nacimiento de las primeras imágenes de "La Torre Oscura", con una imaginería rescatada del más genuino "western" de bajo presupuesto.

Ideas y ensayos

En aquel Durham puritano, de rígidas costumbres, no es imposible imaginar jovencitas como la protagonista de "Carrie" (1974), atenazadas por absurdas convenciones sociales, que buscan su liberación y su venganza a través de los poderes paranormales. O, al menos, eso quiere imaginar **King**, que ya transita por los pasillos de la Universidad de Orono, al hilo de los primeros amores que le conducirán casi de inmediato a Tabitha, la mujer que hoy comparte su vida.

Parece que el amor le trae buena suerte, ya que el comercio con las letras lo inicia **Stephen King** por esta época con el relato "I Was a Teenage Grave Robber", publicado por la revista **"Comics Review"** en 1967. Tan solo dos años después, venderá un cuento titulado "El suelo de cristal" a la publicación **"Startling Mistery Stories"**.

Coinciden en el tiempo estas pesadillas narrativas con el estreno de **"La noche de los muertos vivientes" (1968)**, ópera prima del que será uno de sus mejores amigos, **George A. Romero**, el mago de Pittsburgh. A **Romero** dedicará Stephen King la primera edición de "Christine" y con él abordará un divertido homenaje cinematográfico a los cómics E.C. titulado **"Creepshow"**. Pero aún queda trayecto por recorrer en el universo creativo de **King** antes de alcanzar ese momento, que tendrá a su tiempo cumplida referencia.

La ruta de la fama

"Carrie" es la novela que revela en 1974 el genio de **King** al gran público. En un terreno más prosaico, es el éxito que le sirve a él y a su esposa para abandonar una vida de privaciones, llena de anécdotas tan infelices como tener el teléfono cortado por falta de pago o necesitar un trabajo eventual en una lavandería para sumar este sueldo al obtenido como profesor el resto del año y cubrir así los



y, más concretamente, de sus personajes, tan cercanos al universo E.C. ¿Acaso el joven Arnie Cunningham existió alguna vez en Maine? ¿Quizás fue una realidad el diabólico coche Plymouth 1958 que significó su perdición?

Mutantes en el autocine

La trágica pesadilla de la bomba H tuvo consecuencias mucho más inofensivas en la cinematografía de los cincuenta que aquellas que el recuerdo terrible de Hiroshima hacía presagiar. Ya el gigantesco protagonista de "The amazing colossal man" (1957) se pasea entre las sombras de Durham, aturdiendo la desbocada fantasía de King, preso de una cinefilia que no discrimina propuesta alguna y que lo mismo acepta la quimera de las enormes hormigas de **"La humanidad en peligro" (1954)** que la compañía del encantador monstruo de caucho protagonista de **"Godzilla" (1954)**. Siempre, claro está, en la tenuidad cómplice de la sala de cine local, bolsa de palomitas en ristre y rodeado de buenos camaradas junto a los que comentar a viva voz los momentos más afortunados de cada cinta.

Cosa bien distinta es pensar en la fatalidad del gran perro de la novela "Cujo" (1981), un engendro sanguinario que no admite complicidades, pero que nace en la imaginación de King gracias a los mutantes que aterrorizan a la platea del cine al que acude cada fin de semana.

PARA LEER A KING

Aunque una de las primeras ediciones españolas de "Carrie" apareció gracias a la *Editorial Laertes*, el volumen más accesible en la actualidad corresponde a la editorial *Plaza y Janés*. La misma editorial mantiene en el mercado títulos como "Christine", "Cementerio de animales", "Apocalipsis", "La danza de la Muerte", "It", "Maleficio", "Misery", "El misterio de Salem's Lot", "Ojos de fuego", "Los ojos del dragón", "El resplandor", "Tommyknockers", "El umbral de la noche" y "La zona muerta". La otra empresa editorial que acapara más títulos de King es *Ediciones B*, tras cuyo sello solo existen en el mercado español traducciones de "Dolores Claiborne", "Las dos después de medianoche", "Las cuatro después de medianoche", "La tienda", "La mitad oscura" y, por supuesto, la exitosa trilogía de "La Torre Oscura", compuesta por "La hierba del Diablo", "La invocación" y "Las tierras baldías". En semejante línea, la *Editorial Grijalbo* compite con las anteriores comercializando otras obras de King, como "Pesadillas y alucinaciones", "Las cuatro estaciones", "El juego de Gerald", "Cujo" y "La expedición". De "Caricias de horror" existe una edición debida a *Emecé*, mientras que "El Talismán" y "El Ciclo del Hombre Lobo" se hallan publicadas por la *Editorial Planeta*. Por otra parte, existen seis selecciones que incluyen algunos relatos de King en la colección Gran Superterror, de la *Editorial Martínez Roca*, aunque seguramente la mejor recopilación de la obra corta de este autor sea, después de "El umbral de la noche", el volumen "Historias fantásticas", editado por el *Círculo de Lectores* y por *Plaza y Janés*. Para los más aficionados, sólo resta recomendar las ediciones de la obra que King escribió con el sobrenombre de Richard Bachman, accesibles en español gracias a *Martínez Roca*, que ha publicado en su colección Superficción los títulos "Carretera maldita", "El fugitivo", "La larga marcha" y "Rabia".

gastos más elementales de una familia como la suya.

Entre 1977 y 1984, **Stephen King** adopta el sobrenombre de Richard Bachman y escribe algunas novelas de género, mientras añade clásicos a su creciente bibliografía. La más interesante de todas estas novelas, "El resplandor" (1977) -titulada en sus primeras ediciones españolas "Insólito esplendor"- explora los senderos de la locura con insólita madurez. La siguiente en popularidad, "La zona muerta" (1979), narra una historia propia de un diario tabloide de la época, con un protagonista dotado de increíbles poderes de videncia. En la misma línea, "Ojos de fuego" (1980) se centra en los dones ardientes de una niña.

A partir de esta época, King se sabe un creador de éxitos. Los tiempos duros han quedado atrás. Cada nueva obra



suya que aparece en el mercado es más voluminosa y peor tratada por la crítica. ¿Acaso ha perdido la inspiración? Quizás sólo sea víctima de un ritmo de producción literaria que muchos consideran sospechoso. Al fin y al cabo, no es ningún secreto que otros autores recurren a aprendices aventajados para completar obras que ellos sólo bosquejan.

Siempre cabe suponer que algún lector de aviesa imaginación situaría de buen grado a **King** en el lugar de Paul Sheldon, el escritor protagonista de "Misery" (1987), atrapado en esa casa que gobierna la enfermera más terrible que imaginarse pueda, Annie Wilkes. Cualquier truco sirve a fin de devolver la



inspiración al maestro, incluso hacerle probar su propia creación.

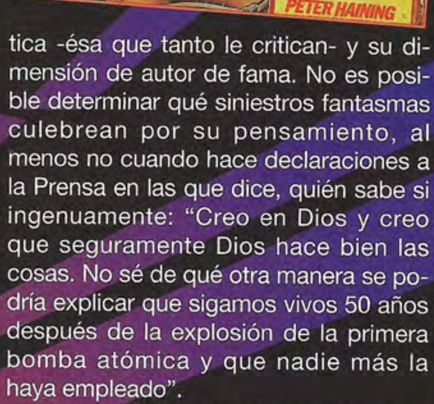
Perfiles

En un arrebato de dignidad, el escritor escribe en 1993 un artículo en el que arremete duramente contra las continuaciones literarias de "Lo que el viento se llevó" y "Rebeca" y afirma que el mundo editorial moderno sólo parece interesado por los "blockbusters", esto es, los creadores de grandes éxitos al estilo de **Tom Clancy, Michael Crichton**... o **Stephen King**.

Más de cincuenta millones de libros vendidos en todo el mundo es una cifra tan respetable como para hacer olvidar a sus agentes literarios frivolidades como esa casa gótica que **King** se construyó en Bangor (Maine), aislada del mundo como un País de Nunca Jamás de estilo victoriano en el que poder jugar tranquilamente con sus gatos y corregir los escritos de su esposa Tabitha al amor de una vieja chimenea.

Si su personaje en **"Los caballeros de la moto"** era un infeliz que desmontaba la fantasía con torpes razonamientos, el **King** de los años noventa es un eficaz hombre de negocios que sabe vender esa fantasía a precio de oro, en ediciones de lujo de creciente formato. Nadie puede dudar de su condición de Rey Midas del Horror cuando, por poner un ejemplo cercano en el tiempo, en una emisión realizada el 10 de junio de este mismo año, la miniserie inspirada en su novela "La Dama de la Muerte" (1978) conseguía desbancar de la parrilla de audiencia títulos tan solicitados como **"Thelma y Louise"** o **"Robin Hood, príncipe de los ladrones"**.

A estas alturas, en el cuaderno de bitácora de **Stephen King** no existen palabras como pesimismo o desánimo. Tan solo el entusiasmo parece dominar su vida, dividida entre la ternura domés-



tica -ésa que tanto le critican- y su dimensión de autor de fama. No es posible determinar qué siniestros fantasmas culebrean por su pensamiento, al menos no cuando hace declaraciones a la Prensa en las que dice, quién sabe si ingenuamente: "Creo en Dios y creo que seguramente Dios hace bien las cosas. No sé de qué otra manera se podría explicar que sigamos vivos 50 años después de la explosión de la primera bomba atómica y que nadie más la haya empleado".

¿Alguien ha creído entrever, por una vez siquiera, un **Stephen King** sin claroscuros? Dejemos que él mismo apunte la última reflexión: "¿Saben una cosa? -señala, sonriendo- Pienso que el Diablo es un tipo divertido".

GUZMAN URRERO (I/II)

DECALOGO DEL TERROR

No es la primera vez que se publica pero, por su evidente interés vale la pena detallar la lista de los que Stephen King considera sus diez miedos principales.

Comienza el inventario por el primer miedo, el miedo a la oscuridad, que nace de las pesadillas infantiles y de las noches de insomnio. El miedo a las cosas pulposas, segundo temor de la lista, resulta tan personal como poco generalizado, propio de fanáticos de la ficción especulativa. El tercero, el miedo a la deformidad, a buen seguro es todo un homenaje a "La parada de los monstruos". Cuarto, la ofidiofobia, un miedo del Medio Oeste, con la promesa del veneno tras la música de un cascabel. Quinto, el miedo a las ratas, es un pánico tan clásico en el género que resulta obvio. El sexto es la claustrofobia, el miedo a los espacios cerrados, un espanto urbano, si se quiere subterráneo. Séptimo miedo, los insectos, como en las viejas películas de gigantismo de los años cincuenta. Octavo, la Dama Blanca, la Muerte, la mayor incógnita de toda existencia. El noveno horror es la paranoia, el miedo a los demás, con los ojos de un posible asesino clavados en la espalda. Y, llegados al décimo temor, encontramos el miedo por alguien, seguramente el más sutil de todos. (G,U.)



Sonrisas



● Porque la película de **Gerardo Herrero "Desvío al paraíso"** ha sorprendido a todo el mundo por el rigor y buen hacer.

● Porque **Pedro Almodóvar** parece dispuesto a ponerse tras la cámara y animarse con otra película. Sus aduladores le están esperando; otros, deseando que confirme su trayectoria. De momento ya cuenta con **Ana Belén** para el papel protagonista. Ahora sigue la estela del mundo de la novela rosa; quizás por eso asistió muy apasionado al curso impartido en El Escorial.

● Por el homenaje que Luarca brindó a **Gil Parrondo**, el más importante escenógrafo del cine español.

● Aunque no reñidas con las lágrimas, por los preestrenos "golfos" organizados por los cines **Ideal** de Madrid, para la película **"Los peores años de nuestra vida"**.

● Por el importante homenaje que Venecia realizó al cineasta granadino **José Val del Omar**, elegido este año por lo que significó su originalidad y aportación al cine.

● Porque, por fin, se estrena **"Germinal"**, y porque el preestreno se efectuó en el marco apropiado, en Candas.



● Porque cada día que pasa, el parque de salas en nuestro país va creciendo. En todos las ciudades españolas se están remodelando salas antiguas y reconvirtiendo sus espacios en complejos multisala, ofreciendo variedad y calidad.

● Por la magnífica interpretación que hace **Dennis Quaid** de Doc Holliday, en el último western épico **"Wyatt Earp"**. Casi nadie le reconoce, pero su figura llena la pantalla con su sola presencia. Magnífico su encuentro con Earp, en la cantina.



Lágrimas

● Porque se ha dicho en El Escorial y se repite muy a menudo que en España no hay guionistas. Creemos que sería aconsejable para los que así hablan -paradógicamente los profesionales de esta industria- que dejaran de hacerlo y diesen oportunidades a los jóvenes que pasean guiones de productora a productora. Claro que difícilmente aparecerán estos nuevos guionistas si se limitan los profesionales a escribir, producir y dirigir sus propios proyectos.

● Ya que la película de **Antonio Chavarrías, "L'enfonsament del Titanic"** no consiguió levantar el vuelo.

● Poco forzadas para el intento de película de **Chus Gutiérrez**. Su trabajo **"Sexo oral"** desmoralizó a cualquiera que asistiera a la proyección. ¿Se lo pasa uno bien hablando de sexo? Quienes "actúan" no lo sabemos; desde luego el espectador no.

● Porque la última película de **Emilio Martínez-Lázaro, "Los peores años de nuestra vida"** no parece convencer mucho.

● Porque ha desaparecido **Lindsay Anderson**, uno de los directores más emblemáticos del conocido movimiento británico de los sesenta, el "Free cinema".

CINE TOP

MAS VOTADOS

1 **"La guerra de las galaxias"** FOX (992 V.)

2 **"El imperio contraataca"** FOX (599 V.)

3 **"El retorno del Jedi"** FOX (517 V.)

4 **"Parque Jurásico"** UIP (416 V.)

5 **"Terminator II"** COLUMBIA (457 V.)

6 **"Aliens"** FOX (443 V.)

7 **"Alien"** FOX (406 V.)

8 **"Blade Runner"** WARNER (385 V.)

9 **"Star Trek"** (335 V.)

10 **"Terminator"** COLUMBIA (309 V.)

TAQUILLA

Películas	Distribuidora	Madrid	Barcelona	Total	Total acumulado
La Lista de Schindler	UIP	4.683.300	5.960.300	10.643.600	337.181.021
Los picapiedras	UIP	73.237.600	56.747.950	129.985.550	302.718.597
En el nombre del padre	UIP	8.098.384	6.094.125	14.192.509	261.311.284
Misterioso asesinato en Manhattan	Columbia	8.008.069	5.908.650	13.916.715	172.793.239
Maverick	Warner	41.581.050	23.191.175	64.772.225	129.417.675
Los aristogatos	Buenavista	4.429.975	2.777.725	7.207.700	82.575 685
Liberad a Willy	Warner	3.302.875	3.618.425	6.921.300	72.702.850
Speed	Fox	29.302.600	27.390.450	56.693.050	------
Beethoven 2	UIP	1.172.800	4.233.650	5.406.450	52.506.750
Rapa Nui	UIP	17.826.850	17.203.400	36.030.250	------

Datos facilitados por Adican (1-VIII al 1-IX)



Como se ve, muchos amigos de la revista ya se viene carteando desde hace tiempo, no sólo a través de esta página o la del Club, sino también por un canal más personalizado. Eso es bueno; eso confirma que la revista ha servido para algo más que para informaros de todo lo que va ocurriendo en este nuestro mundo multimedia. Saludos y espero que empecéis todos con buen pie este nuevo curso, trabajo, proyecto o todo aquello en lo que estéis embarcados.

HELP, HELP!! AGGG!

Señoras...Señores... con ustedes, el increíble, el único, el inigualable, el insuperable, ¡PANG, PANG! ¡AAAAGGG!. ¡Que tontería de presentación!. Hola, soy **Ricardo**, un chico como cualquier otro que tiene una larga lista de cosas que decir y espero oigáis y publiquéis, porque lo del presentador no fue ninguna broma, le maté porque... le quería, ¡Puagg!. ¡Bueno!, despacio, que hay mucho que decir. En primer lugar, y esto es para **George Lucas**, quería decirte que... yo que tu me dejaba de pensar en el pasado de Ben y me adaptaba a las novelas de **Timothy Zahn**, seria maravilloso y te sacarías una pasta...ejem. Bueno, pues eso que tengo 17 años, huy, perdón, que me voy del tema. Otra cosa, ¿qué pasaría si pusiérais un especial de **Jim Henson**?, pues, que, que, que ¡fantástico!, ¿no?. Y por último situaros, (anterior revista, nº 10, página 71, objeto 16), desde mi pequeña aldea no la puedo conseguir, así que, ¡O me decís como hacerme con ella o conseguírmela vosotros. Bueno, eso es todo. Adiós.

Ricardo (Han Solo)
Fernández Ferreras.
C/ Vázquez de Mella, 2-3º dcha. León

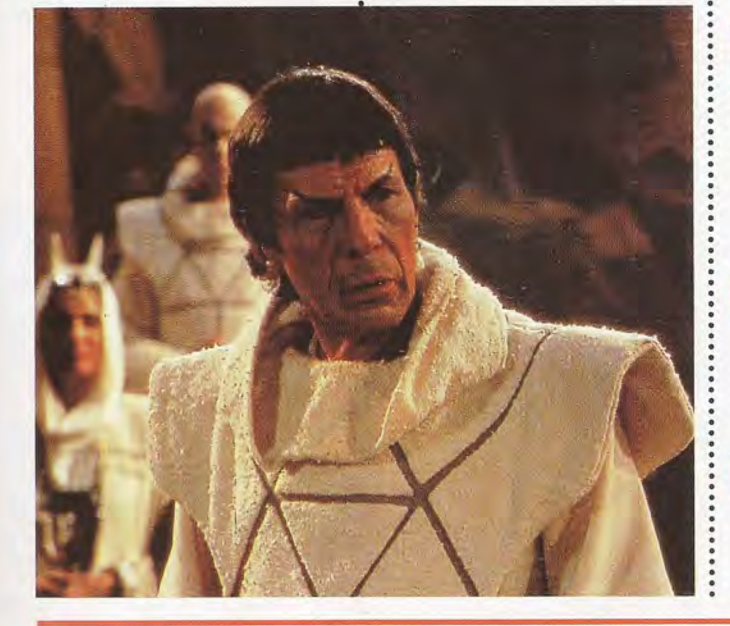
Ya sabes que a partir de ahora puedes contactar con alguna de las tiendas que aparecen en el Club Todo Pantallas. Con una simple llamada te informarán y seguro que te ayudarán en todo lo que puedan.

ANIMO Y AL SACO

Lo siento trekkis, pero habéis perdido. Está claro que en el buzón, el intercomunicador y la revista en general solo hay **"Star Wars"** (lo cual a veces me hace pensar seriamente que en todo esto hay gato encerrado). No tenéis mas que echar un vistazo al "top" de los anteriores números: no hay ni un solo título de la saga **"Star Trek"**, y eso que hay el doble de películas y los starwarfans están todo el tiempo escribiendo para contactar unos con otros. En fin, que no os dais cuenta que la unión hace la fuerza. Animáos a conoceros unos a otros y defender vuestro territorio espacial. Mi mas sincera enhorabuena a todos los "starwarfans". De todas formas, la mejor trilogía espacial de la historia universal y reconocida como tal hasta los últimos confines de la galaxia es **"Alien"**, y punto. Saludos al atrevido **Dani Martínez**, "Gandalf" (nº 10). Por supuesto que de **Tolkien** hay mucho que hablar, pero eso es un tema de culto, y esta revista no está para lujos. A los de la revista: ¡A ver si cambiáis un poco la foto del top, que están siempre las mismas! Pronto volveré con mas. Cambio y fuera... Cabo Hicks (Lv.426 "Acheron")

Juan Arregui Vilchez.
Avda. Juan Gómez, 16-1º C
29640 - Fuengirola

*Desde luego que no sólo de **"Star Wars"** vive el humano. Los trekkis lo saben muy bien. Nosotros estamos preparando una sorpresa para ellos, que seguramente les repondrá del abandono al que se han visto sometidos. Y no digamos de los alienígenas.*



PARA SEGUIR A TOLKIEN

Hola a todos, ¡Por fin!, menos mal que no soy el único que se acuerda del maestro **Tolkien**, el creador de la mayor saga de fantasía de todos los tiempos (luego vendrían sus 100.000 clones, pero que se le va a hacer). Si alguien quiere profundizar en su persona, aparte de una buena edición de todas sus obras (publicadas aquí por **Minotauro**), le recomiendo el volumen con su biografía, en la que se encuentran las claves de muchas de las figuras aparecidas en sus obras, y en "Cuentos inconclusos", y "El libro de los cuentos perdidos" hay varios relatos acerca de la cuarta edad, de la que tan poco sabemos. También está la Tolkien Society o Sociedad Tolkien, que publica boletines acerca de la obra del autor sudafricano de nacimiento (pero inglés por adopción), y del que prometo dar la dirección de sus filiales inglesa y española próximamente. Entretanto, **Daniel**, y cualquiera que esté pirado por todo lo concerniente a la Tierra Media, que me escriba si así lo desea. Ahora, si me disculpáis, tengo que hacer unos cuantos anillos de humo.

Pedro José Caro Garrido
C/ Arabial, 117-5
18003 - Granada.

*Amigo **Pedro**, somos muchos más de los que en un principio la gente se imagina los que seguimos al maestro, porque ¿qué sería de todo lo que vino posteriormente (rol, videojuegos, literatura fantástica...) sin él?*

CONSULTA

Hola, soy un fan de las grandes sagas de Ci.Fi (**"Star Wars"**, **"Star Trek"**, etc.), y os quiero hacer una consulta a ver si vosotros me podéis orientar sobre como conseguir las películas de **"Galáctica"** y **"Galáctica, una estrella de combate"**, ya que llevo años intentando conseguirla y no hay manera. Por favor, si sabéis la manera os quedaré eternamente agradecido.

José Luis de Haro Pérez
C/ Rey Alfonso Batallador, 13, 4º-9º
46520 - Puerto de Sagunto (Valencia).

Aquí lanzamos tu pregunta a todos los amigos de la revista, pues creo que necesitamos una mano para orientarte en tu búsqueda, pues lo datos que tenemos apenas dan luces sobre la existencia de estas películas en vídeo.

CARTEO

Me gustaría cartearme con fans de **"Star Trek"**, de cualquier edad y de cualquier lugar de España, aunque preferiblemente de Madrid.

Javier Cárcamo Llorente
C/ Río Jarama, 14
28529 - Rivas Vaciamadrid (Madrid)

OTRA CARTA

A todo el que le guste el manga, los Fx y todo sobre este género que me escriba.

Javier Ignacio Asenjo Quinteiro
c/Fuenteespina 9- Bajo A
28031 - Madrid

COMPRA

Me gustaría comprar merchandising sobre mangas y pelis ci-fi. Escribid con una lista a:

Antonio E. Corvera Bello
C/ Gran Vía 423-4º
08015 - Barcelona



PARA TODOS LOS AMANTES DE LA CREACION AUDIOVISUAL

¿QUIÉN QUIERE HACER PELICULAS?

Joven realizador arruinado a causa del Super 8, se pasa definitivamente al uso del video. Tras múltiples pruebas técnicas prepara su primera producción en este sistema y para ello busca la colaboración de todo tipo de seres vivientes que sean capaces de interpretar, componer, maquillar, iluminar, fotografiar, realizar efectos especiales, o, simplemente, quieran participar en este apasionante proyecto. El guión está terminado, procuraremos que el rodaje estalle el próximo mes de noviembre. ¡Por favor, os necesito!. Si vivís en Madrid o en sus alrededores poneos en contacto conmigo en el 651-02.96. ¡Os espero!

Jorge Magano Rodríguez
C/ Cervantes, 2-3º C
San Sebastián de los Reyes (Madrid).

MAS DIRECTORES ANONIMOS QUE QUIEREN DEJAR DE SERLO

Me gustaría contactar con gente que haga películas caseras con sus amigos o familiares, pero que intenten que quede como una de **Spielberg**, para intercambiar experiencias, trucos para el montaje, Fx, etc... Nosotros ya hemos hecho una **"Vergaman"**, y ahora estamos preparando una de vampiros. Si a los señores de Todo Pantallas les interesa, les puedo mandar una copia.

Eliseo Soriano Casanova
C/ M. Rafael Giner, 4
Alberic (Valencia).

Para ambas propuestas me gustaría hacer una reflexión en voz alta. Ni lo dudéis por un momento. Creo que todos los que tuviérais la oportunidad de hacer un corto o una película, un videoclip o una superproducción, tenéis que meteros de lleno en la producción. Aprovechar la oportunidad que os ofrecen algunos amigos para trabajar con ellos llevando la cámara, arrastrando cables, trípode o lo que haga falta. Desde luego, que por donde hay que empezar es por el guión: una historia que rompa moldes, intimista o de cachondeo. Lo importante es hacer cosas. ¡¡Animo!! A nosotros, Eliseo, nos interesan vuestros trabajos.

Metro Goldwyn Mayer

Hazlo bien, hazlo grande, hazlo con clase.

Resulta difícil que un Estudio, el de los grandes de Hollywood, pueda mantener un ritmo de producción grande y, a la vez, que los resultados económicos resulten altamente satisfactorios. La MGM sufrió, como todos, las eventualidades de la taquilla, fruto, por encima de todo, de los aciertos y fracasos de los que controlaban todo lo que se cocinaba en sus entrañas.

Papá **Mayer** llevaba muchos años al frente del Estudio y eso, de alguna manera se tenía que notar. Los éxitos no le hacían retroceder; más bien le animaban a seguir en el frente de batalla.

Alcanzado uno de los mejores momentos de su historia, la **MGM** quiso aprovechar el arsenal de nuevos y jovencísimos rostros para explotar al máximo la veta comercial de sus películas.



Del cole al rodaje

Muchos todavía recordamos aquellas palabras de **Freddie Bartholomew** en una película promocional del rodaje de **"Ana Karenina" (1935).** Con vestuario propio de la película se dirige a los espectadores y dice: *"Hola, damas y caballeros. En primer lugar quiero agradecerles todas las cartas que me han escrito. Ha sido un placer y un honor trabajar con la Srta. Garbo y el Sr. March en nuestra nueva película".* Es bien cierto que sus palabras fueron redactadas por el departamento de publicidad, en la misma línea de organización que ya había supuesto **"La fiesta de Navidad" (1931)** en honor de **Jackie Cooper**, auxiliado por los rostros más populares del Estudio.

Mayer era consciente de que estos jóvenes actores suponían un ahorro para la empresa y la beneficiaría a largo plazo. Si sus estrellas adultas ya estaban al completo, era consciente de que tenía que cuidar al máximo la cantera.



Por eso la mayoría de sus 'pequeñas' estrellas compatibilizaban su trabajo con los estudios (tres horas en el aula, cuatro en el rodaje y otras tres en el aula).

Por eso, aquellos niños llamados **Judy Garland, Mickey Rooney, Lana Turner** o **Jackie Cooper**, pasaban muchas horas delante de los libros para seguir los pasos a todos los de su edad. Ellos, sin embargo, tenían una ventaja; sabían que eran más populares y famosos gracias a la protección











Ext. izquierda: los Garland y Rooney publicitarios. Izquierda y superior: El gran espectáculo de "Cantando bajo la lluvia'. Arriba, centro: "El mago de Oz". Arriba: "Un americano en Paris", uno de los grande éxitos dl Estudio. Superior derecha: "Quo Vadis".

del Estudio, cosa que confirmaban los autógrafos, los estrenos y la taquilla.

La escuela de la **MGM** podía parecer una guardería, pero los profesores que allí impartían clases conocían los caprichos de sus pupilos y las exigencias de quienes le aseguraban el sueldo mensual. Como también lo sabían los jóvenes actores que acudían siempre a las fiestas que el señor **Mayer** organizaba en su casa los domingos por la tarde.

Una año maravilloso

Después de los grandes aciertos de **Spencer Tracy**, sobre todo su padre Flanagan de **"Forja de hombres"**, al señor **Mayer** 1939 le salió un año redondo. A la par que se aliaba con **Selznick** para la historia de Atlanta, creaba los MGM Studios en Inglaterra (produciendo **"Un yanqui en Oxford"**) y presentaba al público *su gran éxito de la temporada.*

Todo empezaba con una canción que decía *"En algún lugar más allá del arco iris, en lo alto, existe una tierra de la que oí hablar en una nana. En algún lugar más allá del arco irir, el cielo es azul, y los sueños que osas imaginar se hacen realidad"*. La cantaba Dorothy (**Judy Garland**) una niña a la que siempre acompañaba su fiel perro Totó. La película se tituló **"El mago de Oz"** y supuso uno de los grandes despliegues artísticos de la época, exigencias de una historia de fantasía e ilusión.

La jovencísima **Garland** estaba iniciando una relación que le uniría, para bien y para mal, 14 años con el Estudio de la estrellas. La "eterna adolescente" hubo de pasar por todo tipo de situaciones a lo largo de su carrera, que la convirtieron en el ser más utilizado por todos.

En defensa de unas ideas

La **MGM** funcionaba al mismo ritmo que la cabeza de **Louis B. Mayer**. Aferrado a las ideas familiares, decidió producir una serie de películas que despertasen los ideales más asentados en la sociedad americana, sobre todo en los momentos difíciles que se vivían



EL REY DEL ROCK

Nadie ha escapado de las garras del león. Descubierta una de las mejores voces de los cincuenta y sesenta, el cine no podía desperdiciar la figura de un jovencito que movía masas y levantaba los ánimos de una generación que necesitaba nuevos mitos. **Elvis Presley** también llegó a Hollywood de la mano de un avispado promotor que supo potenciar al máximo cada una de sus entradas al escenario. Bajo el manto protector de la **MGM** interpretó una docena de títulos que van desde su famoso **"Jailhouse Rock" (1957)** o **"Puños y lágrimas" (1963)**, hasta **"Speedway" (1968), "The Trouble With Girls" (1969)** o **"Elvis, así como es" (1970)**. Lo demás, la historia nos lo recuerda a cada instante.













Arriba: "El desafío de las águilas". Superior: "El Dr. Zhivago", película que tuvo parte de su rodaje en España. Centro y derecha: tres imágenes de la espectacular y siempre recordada 'Ben Hur', la película más premiada de todas las que produjo el estudio. Charlton Heston consiguó uno de los papeles más recordados de toda su carrera.

Estudio

EL REY DE LA SELVA

Si hubo en el cine algún *Tarzán*, ese fue el indiscutible **Johnny Weissmuller**, un campeón olímpico de natación que encontró en la pantalla el mejor acomodo a su futuro profesional. De las doce películas interpretadas por el deportista-actor, seis las hizo bajo el amparo de la **MGM**. Si su primer trabajo, **"Tarzán de los monos" (1932)** fue un éxito indiscutible, más llamativo y espectacular fue **"Tarzán y su compañera" (1934)**. Pero como no hay dos sin tres, no tardó en llegar **"Tarzán y su hijo" (1939)** y con esta película la reconsideración por parte de la censura de los taparrabos mostrados por Tarzán, Jane y Boy (menos mal que Chita no entró nunca en sus planes, porque sino también le hubiesen puesto unos pantalones). La **Metro** no tardó mucho en vender los derechos de la obra de **Burroughs**.

durante la Segunda Guerra Mundial. Mientras la estrellas se alistan, el cine convierte a **Lana Turner**, con veinte años, en el prototipo de la mujer ideal, a **Hedy Lamarr** en modelo exótico de gran atractivo, y consolida como pareja del momento a **Katherine Hepburn-Spencer Tracy**.

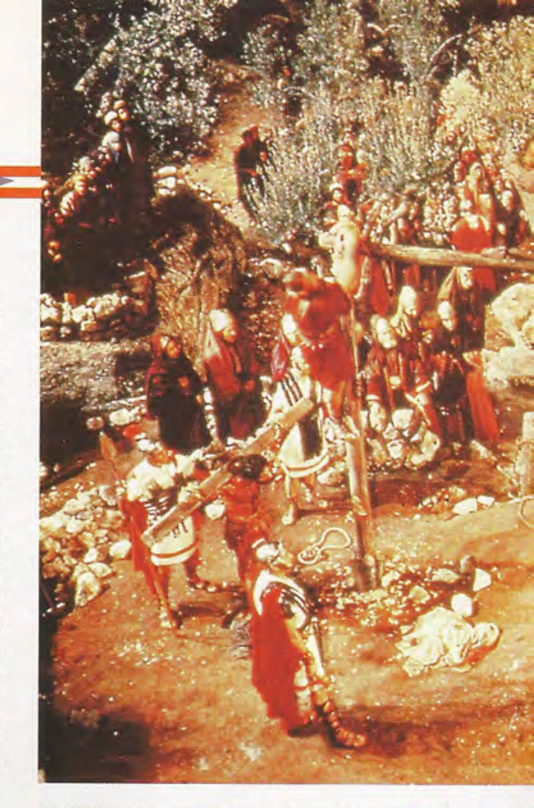
El final de la guerra se hace sentir en el Estudio. Los premios del año desaparecen. Surgen, sin embargo, discrepancias en la dirección; **Mayer** y **Dore Schary** mantienen dos posturas incompatibles: el primero busca un cine más conservador (**"Mujercitas", 1949**), mientras que el segundo quiere traer aire nuevo a **MGM ("Fuego en la nieve", 1949)**.

Cuando **Mayer** recibe el Oscar por su labor, el Estudio ya comienza a ser dirigido por **Schary**. Con su apoyo, un hombre de la casa como **Arthur Freed** se hace cargo de la unidad más vital de **MGM**. Produce, a lo largo de veinte años, los mejores y más famosos musicales de la **Metro**, aquellos que la situarían en la cresta más alta de la ola. Para ello no repara en atraer para el trabajo a nombres como **Vicente Minnelli, Stanley Donen** y **Gene Kelly**. El rodaje en exteriores de **"Un día en Nueva York" (1949)** trae mucha cola. También darán que hablar los éxitos como **"Magnolia"**, **"Un americano en París"** (ocho Oscars), **"Siete novias para siete hermanos"**, **"Brigadoon"** o **"Gigi"** (nueve Oscars). Nadie puede dudar que los veinticinco años de **Freed** en **MGM** hayan sido improductivos.

El declive del león cansado

Claro que **MGM** se ve marcada por la aparición de la televisión. Al inicio de los cincuenta existen ya en Estados Unidos tres millones de televisores. Los Estudios han de buscar nueva fórmulas que animen al espectador a salir de casa.

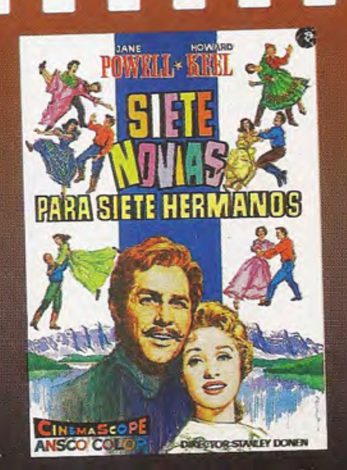
Mientras se inicia la producción de películas y series para la pequeña pantalla, la sala demanda otro tipo de producciones que de nuevo conviertan al cine en espectáculo.

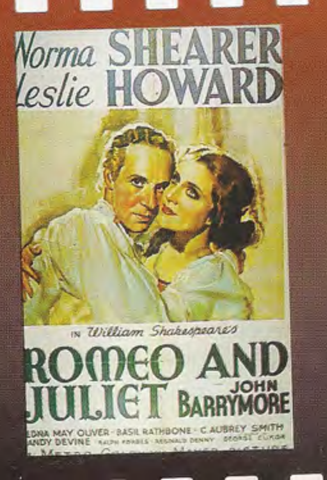




De esta iniciativa surgen títulos como **"Ben Hur" (1959),** colosal y mastodóntico empeño que arrasaría en los Oscar anuales (once) y empujaría al Estudio a seguir por esta línea, pensando que los éxitos harían revivir de nuevo al monstruo cansado. Si **"Rebelión a bordo" (1962), "Dr. Zhivago" (1965)** o **"2001: una odisea del espacio" (1968)** sorprenden por la falta de receptividad del público, desarrollar sistemas como el











Cinerama (**"La conquista del Oeste", 1962**) tampoco irán más allá de la mera curiosidad.

Los directores de producción que siguieron a **Schary** no fueron capaces de sacar al Estudio de la monotonía, apenas salvada por producciones independientes y asociadas (**"Las sandalias del pescador", "Zabriskie Point", "La hija de Ryan", "La ira de Dios", "Cuando el destino nos alcance", "La chica del adiós", "Fama"** o **"Furia de titanes"**).

LA REINA DE LAS SIRENAS

Lugares exóticos y paradisíacos, espacios en torno a una piscina o playas resplandecientes, bien como nadadora o como instructora, **Esther Williams** se convirtió en una de las estrellas más atractivas para los norteamericanos gracias a lo bien que lucía los trajes de baño. Si **"Escuela de sirenas" (1944)** pasó un tanto desapercibida, no serían así **"En una isla contigo" (1948), "La hija de Neptuno" (1949)** o **"Faldas a bordo" (1952)**, que la consagrarían como una de las reinas de Hollywood. Pasó trece años en la **MGM** convirtiéndose en una de sus estrellas más taquilleras.



La larga lista de títulos no impidieron que la sección de producción de películas de la **MGM** tuviera que caminar al margen de la de salas, por la ley anti-trust (1959). Tampoco que la producción televisiva o la gestión hotelera pasara a tener mayor importancia que el cine. Se recuerda con especial cariño la venta de buena parte del vestuario y atrezzo de los Estudios (1973). En 1981, y con el deseo de mantener viva la actividad del monstruo, se compra la United Artists lo que no supuso un revulsivo importante para **MGM.**

Los años no pasan en balde. Tras el setenta aniversario, la **MGM** intentará -si la especulación financiera lo permite- alcanzar un nuevo aniversario. La historia del Estudio ha cambiado mucho su rostro, sin embargo en el cine sigue muy viva todavía.

EMILIO GARCIA (II/II)









Cine

Mi peli favorita

En un viaje madrileño, y aunque muchos de mis amigos no opinan lo mismo, quiero romper mi silencio para destacar los valores de **"Rapa Nui"**, una película todo paisaje, belleza, romanticismo, primitivismo y... una música que da gusto oirla. Bien por **Kevin Reynolds**, bien por **Stewart Copeland**.

Juan Colmenero. Zaragoza.

PASIONES Y QUEJAS

Me apasionan las películas relacionadas con la Edad Media. ¿Podríais poner reportajes sobre dichas películas? Me quejo porque casi todas las películas asignadas en la Revista son extranjeras. ¿Por qué no ponéis reportajes de españolas?

José Alborch Zaragoza.
Alberique (Valencia)

En cuanto al reportaje, te diré que está en cartera. Danos un poco de tiempo, porque las páginas no dan para más. Tu queja, por otro lado, es asumida por quien te escribe, quien además tiene que decirte, para tu conocimiento, que muchas de las referencias que salen en la revista sobre nuestras películas es gracias a que el grupo de redactores está detrás de la información; no creas que las distribuidoras y productoras correspondientes nos abruman con material gráfico y notas informativas. Es una evidencia que están un tanto abandonadas a iniciativas muy concretas, como la nuestra. Sobre los reportajes, críticas y comentarios del cine español, no creo que te debas quejar, pues desde nuestra salida al mercado no hemos dejado de darles espacio y mucha cancha, positiva y negativa, como tiene que ser.

NECESITADOS DE COMEDIAS

Vosotros entendéis que no se hagan comedias como las de **Antena 3 TV**? A ver quién supera a la genial **"Arsénico por compasión"**, protagonizada, si mal no recuerdo por **Cary Grant**, o a la multifamosa **"Con faldas y a lo loco"**. Y es que, aunque se recurra a actores de los de antes (**Jack Lemon, Walter Mathau**), algo falla, bien sean directores o bien sean guiones. La mejor de los últimos años ha sido **"Atrapado en el tiempo"**, pero... aún podía haber sido mejor.

Joaquín Rodríguez Fernández.
Luarca (Asturias)

*Desde las páginas de esta revista venimos denunciando que se abusa de los mismos temas a la hora de pensar en una historia para una nueva película. La convivencia de proyectos más heterogéneos daría lugar a que, con toda probabilidad, apareciesen películas muy en la línea de las que apuntas. De todas formas lo veo difícil. Por cierto, supongo que verías **"Dos viejos gruñones"**. A mi me ha parecido genial. De acuerdo contigo en la película de **Bill Murray** y **Andie MacDowell**. Por cierto ya la tienes en vídeo para disfrutarla de nuevo.*

ULTIMAS NOTICIAS

Me gustaría que ofreciérais algo mas de información sobre los proyectos de **Lucas-Spielberg-Williams** de continuar la saga galáctica en 1997 con las películas sobre las guerras de Clown. Espero con gran impaciencia esta información, aunque estoy preocupado porque con **"La Guerra de las Galaxias"** pusieron el listón muy alto. ¡Que la fuerza os acompañe! Por último felicitaros por la estupenda revista. Que sigáis así por muchos años.

José Ignacio Siles Rueda
Ronda (Málaga).

*Amigo **José**: ¿todavía no te has enterado de que la continuación de la saga está en marcha? Las últimas noticias es que la preparación de nuevos productos, tanto en cine, como para televisión y videojuegos, desbordan de la agenda de **Lucas** y **Sielberg**, que definitivamente no paran de trabajar. **Williams** está un poco más callado, aunque creemos -mejor, nos gustaría- que no abandonase la composición.*

APORTACIONES

Por qué a la gente no le gustó **"El último gran héroe"**. A mí me gustó. Ya se que no se puede comparar con **"Terminator 2"**, pero ¿qué más da?, es un poco infantil, ¿y qué? Quisiera hacer el top-directores:
1.Steven Spielberg; 2.George Lucas; 3.James Cameron; 4.Robert Zemeckis; 5.John McTiernan; 6.Oliver Stone; 7.Johnatan Demme; 8.Joe Dante; 9.Richard Donner; 10.Robert Altman.

Ignacio Etayo Lorenzo. Madrid.

*Quizás **Ignacio** no nos gustó tanto la peli de **Arnold** porque se quedó a medio camino; a mi me dafraudó un poco porque la aventura perdió gran parte de fuerza al ser muy reiterativa. Paréntesis: no te pierdas **"True Lies"** (Mentiras arriesgadas), muy buena. Con respecto a tu top, qué te voy a decir: es el mio, con otras inclusiones, y, seguro, que el de otros muchos amigos.*

EN DEFENSA DE BRUCE

Creo que en el nº 10 de TODO PANTALLAS, criticásteis con bastante dureza la película de **Bruce Willis "Persecución mortal"**. De acuerdo en que podría haber estado mejor, pero no hay para tanto. Podéis mirar por ejemplo la persecución del principio de la película. ¡Una obra maestra!. A mí personalmente me gustó. Por eso creo que no se merece el calificativo de "rollazo mortal".

Antoni Gispert Vallés.
La Pobla de Claramunt (Barcelona).

Sorry! Desde luego fuimos muy críticos, pero la verdad es que esperábamos más. Nos pareció una película sin pretensiones.

RUMORES

En mi ciudad siempre se ha tenido como leyenda este curioso rumor: se dice que la madre de **Walt Disney** nació en un pueblo de la costa este almeriense. Además, en una enciclopedia que yo tengo viene: "Disney, Walter Elias (seudónimo de José Guibao Zamora)". ¿Qué hay de cierto en este rumor?

Miguel Marqués Muñoz. Almería.

*Te comentaré que de alguna estrella de Hollywood de los cuarenta y cincuenta también se dice que sus abuelos o padres son de origen español. En este caso, quiero mantener la leyenda, pues como se suele decir tanto un rumor al final... **Walt Disney** nació en Chicago el 5 de diciembre de 1901.*

EL RECUERDO DE GODZILLA

Tanta prehistoria y tanto dinosaurio... ¿Cuándo realizarán el remake del genial Godzilla?.

José Luis Viruete.
Alcalá de Henares (Madrid).

Están en ello. Una de las multinacionales japonesas que dominan Hollywood, quiere recuperar estas historias que tanto público llevaron a las salas; terror, fantástico y ciencia ficción se unen para mayor gloria de Godzilla. Esperamos ansiosos como tú esta reapación.

¡OH MADELEINE!

Hola a TP. Voy a ser breve. ¡Adoro a **Kevin Kostner!**. Es el mejor actor del mundo. Mi sueño es conocerlo personalmente. Tanto es así que al ver sus películas me han motivado para plantearme en serio el hacer Arte Dramático. Pido por favor ¡Ayuda!. Si alguien tiene películas suyas desde el inicio de su carrera hasta 1988 y vive en Barcelona, que me escriba, estoy desesperado.
¡También adoro a **Madeleine Stowe**!. Es la mujer más bella que haya visto. ¿Podríais poner una foto suya bien grande? ¿Cuantos años tiene? Poned por favor la filmografía.

Mariano Abad Fernández de la Cigoña.
C/Piferrer, 99. Atico 1ª
08016 Barcelona.

*Casi nada, ¡Eh **Mariano**! Tu querida y adorada **Madeleine Stowe**, nació en Eagle Rock, California, el 18 de agosto de 1958. Empezó trabajando en teatro y en numerosas series televisivas, entre las que podemos mencionar **"The Deer Slayer"**, **"The nativity"**, **"Beulah Land"** y las más conocidas entre nosotros **"Sangre y orquídeas"**, **"Crónicas de gansters"** y **"Los expedientes de Minerva"**. Sus películas hasta la fecha, son las siguientes: **1987**: Procedimiento ilegal. **1988:** Tropical Snow. **1989:** Tres camas para un soltero. **1990:** Revenge; Los dos Jakes. **1991:** Closet Land. **1992:** Falsa seducción; El último mohicano. **1993:** Blink; Short Cuts. **1994:** Cuatro mujeres y un destino; China Moon.*

ESTAMOS DE ACUERDO

Estoy totalmente de acuerdo con la referencia a la 'cuota de pantalla' comentada en "lágrimas" del nº 10. Lo único que conseguirán será que cojamos aún más tirria al cine europeo por el mero hecho de que se intente obligarnos a verlo. ¡Por Crom, es aburrido! y yo si pago una entrada en el cine es para -por lo menos- pasar un rato entretenido. No busquemos el "sentido de la vida" y otras chorradas filosóficas en el cine: sólo entretenimiento. Eso es lo que deberían recordar los cineastas europeos y, por extensión, españoles.

El gremlin que vino a cenar.
Cásar de Cáceres (Cáceres)

¿GÉNEROS?

A qué género pertenecen películas como **"La muerte os sienta tan bien"**, **"El jovencito Frankenstein"** o **"Terrorífica luna de miel"**?. Si no es terror y no es comedia, ¿qué otra cosa es? Lo pregunto porque gracias a esta revista he conocido géneros como el gore o el anime, que antes no conocía.

Nacho Ibáñez Prados. Valencia.

El tema que planteas imposibilita tomar una postura firme, pues hay defensores el género puro y aquellos que comprenden que, desde mediados de los setenta, ya resulta difícil situar en un único género determinado film. Los títulos que mencionas tienen y beben de varios géneros. Cada uno que decida lo que crea más apropiado.

DE TIENDAS

Ante todo, y a pesar de que redunda un poco, una ovación por vuestra revista. Como diría Ford Fairlane: increible. Quisiera saber si existe algún tipo de "merchandaising" con relación a la película **"Dune"**, de **David Lynch**, como maquetas de cosechadoras o de naves Harkonnen, cruceros atreides, o lo que sea (el juego Dune y el Battle for arranks, ya los tengo). Asimismo, me gustaría que me indicáseis la dirección de alguna tienda donde poder adquirir productos Star Wars. Resido en Marbella, y la única que conocía en Madrid ha cerrado, igual que la que conocía en Fuengirola. Si pudiérais facilitarme alguna dirección, os estaría muy agradecido, así como si me la puede dar algún lector. Muchas gracias..

Antonio Belón de Cisneros.
C/ Padre José Vera "Latón Sub".
29600 Marbella (Málaga).
Tfn.: 952/ 774579

*Como ves, **Antonio**, te hemos leído el pensamiento. En este mismo número ya cuentas con una relación de tiendas a las que puedes dirigirte para solicitar el material que busca. Te atenderán con prontitud y, seguro, que solucionarán todos tus problemas.*

PREGUNTA

Me gustaría preguntaros una cosa: ¿Sabeis si está disponeble en video la película **"Los viajeros de la noche"** (Near Dark) año 1987, dirigida por **Kathryn Bigelow**?. También me gustaría rocomendársela a todo amante de la CI-FI, ya que es una excelente película.

Joaquín Solá Martínez
Cornellá (Barcelona).

Despues de consultar diversas fuentes y editoras, tengo que decirte que no localizo en video la película que mencionas. Si alguno de los amigos de la revista tiene información ya sabe lo que debe hacer.

SALAS

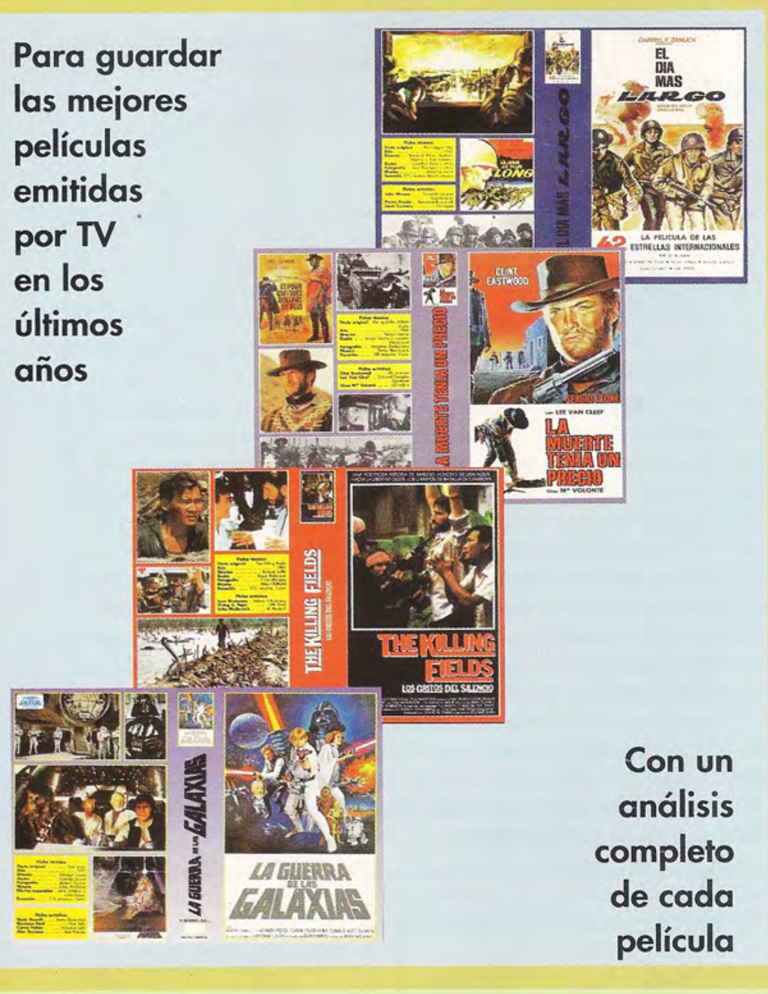
Quisiera protestar por la situación de los cines en **Almería**. Hay cuatro con los ojos malos, mal sonido, peor visión, incómodos y, para colmo, no estrenan ni la mitad de las películas que se estrenan en otras ciudades. Menos mal que tenemos buenos video-clubs.

Francisco J. Sánchez Membrive. Almería

FICHAS-CARATULAS CACITEL, S.L.

PON TU VIDEOTECA CON LA MEJOR PRESENTACION POSIBLE

Para guardar las mejores películas emitidas por TV en los últimos años



Con un análisis completo de cada película

Para tus grabaciones deportivas



Para tus grabaciones familiares



Para las grabaciones de diversos reportajes



Fichas carátulas con pegatinas para tus cintas, editadas a todo lujo (a 200 pts unidad más gastos de envío

DISPONEMOS TAMBIEN DE OTROS MUCHOS ARTICULOS DE COLECCIONISMO CINEMATOGRAFICOS, **LIBROS , POSTALES, FASCICULOS, ETC.** Solicita catálogo gratuito y sin compromiso

Solicite contra reembolso las fichas caratulas que necesites a **CACITEL, S. L** Apdo. 66 San Sebastián de los Reyes - 28700 Madrid

APLAUSOS



Música de Zine

Varios

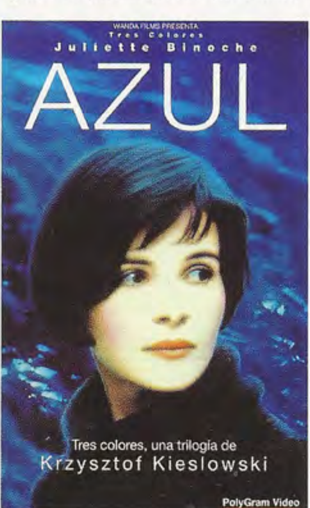
Las recopilaciones abren, en la mayoría de las ocasiones, vías a la comercialización de productos bien aceptados por el público. Si hablamos de música disco, pop y otras líneas más al alcance de fines de semana y listas de principales, no nos sorprende la recepción de los mismos. Sin embargo, también es oportuno hablar de las BSO originales, de los temas que marcaron una película -y que se hicieron tanto o más famosos que el propio filme-, de los compositores que han dejado su sello en alguno de los títulos más representativos de la temporada o, como en este caso, de los últimos años. Para muchos, esta vía es la más agradecida, ya que ofrece en un solo CD la selección de las mejores partituras; para otros, sigue siendo el deterioro del producto original. En cualquier caso, esta oferta reúne los temas principales de **"Acosada", "El piano", "Las amistades peligrosas", "El último emperador", "La misión"** y así hasta 18 cortes. Se tienen en la mano los trabajos de los **James Horner, Mike Oldfield, Zimmer, Sakamoto, Myman, Morricone** y otras grandes firmas.

NOTICIAS

Seguimos en la misma línea de informaros sobre todas las novedades que van a apareciendo en el mercado. Desde luego nadie se puede quejar, pues frente al aluvión de BSO de películas recién estrenadas, van llegando también aquellos títulos que fueron importantes en otras épocas, y en los que se cuidan de manera especial el "Original Soundtrack".

CONGRESO VALENCIANO

Se celebrará en Valencia, **del 14 al 16 de octubre**, el **III Congreso Internacional de Música de Cine.** Si hasta el momento, el resultado de los dos primeros ha sido del agrado de todos los presentes en dichas convocatorias, en esta ocasión dudamos mucho que alguien se pueda quedar sin ir a Valencia. Los que tienen previsto asistir son, ni más ni menos, que **Zbigniew Preisner**, compositor de la reciente trilogía de **Kieslowski**, los franceses Gabriel Yared, los españoles **Alberto Iglesias, Bernardo Bonezzi** y **Bigen Mendizábal**, y el italiano **Armando Trovaioli** quien, con la Orquesta Municipal de Valencia, ofrecerá el día 15 un concierto inolvidable.



ESPECIALES

Ya estamos preparando nuevos especiales que irán apareciendo a lo largo de los próximos números. Vuestros compositores más admirados tendrán un lugar de privilegio en las páginas de la revista.

VINILO

Sigue con buen paso el camino iniciado hace catorce años. El catálogo que edita y el boletin de novedades están ahora a vuestro alcance. Los suscriptores de Todo Pantallas tienen ahora la oportunidad de conseguirlos. Sólo tenéis que escribir a **Vinilo S.L. Soundtrack Club. C/Pez, 27. 28004-MADRID**. Recibiréis gratuitamente esa información, en la que se os menciona todo aquellos que a buen seguro os interesa de la música de cine.



NOVEDADES

Los seguidores de **Masaru Satoh**, tienen la oportunidad de conseguir sus trabajos para las películas **"Godzilla, The Fire Monster", "Godzilla vs. The Sea Monster"** y **"Son of Godzilla"**, además de poder adquirir una serie de volúmenes (del 11 al 16) bajo el genérico "Masaru Satoh Film Music". También están al alcance de todos las canciones de **"Natural Born Killers"**, **"Fear of a Black Hat"** y **"Little Big League"**, entre otros éxitos de cartelera.



MAS VOTADOS

1 **La guerra de las galaxias**
JOHN WILLIAMS (410 V.)

2 **Parque Jurásico**
JOHN WILLIAMS (380 V.)

3 **La misión**
ENNIO MORRICONE (335 V.)

4 **Drácula**
WOJCIECH KILAR (310 V.)

5 **Tiburón**
JOHN WILLIAMS (280 V.)

6 **Conan el Bárbaro**
BASIL POLEDOURIS (230 V.)

7 **Terminator 2**
BRAD FIEDEL (225 V.)

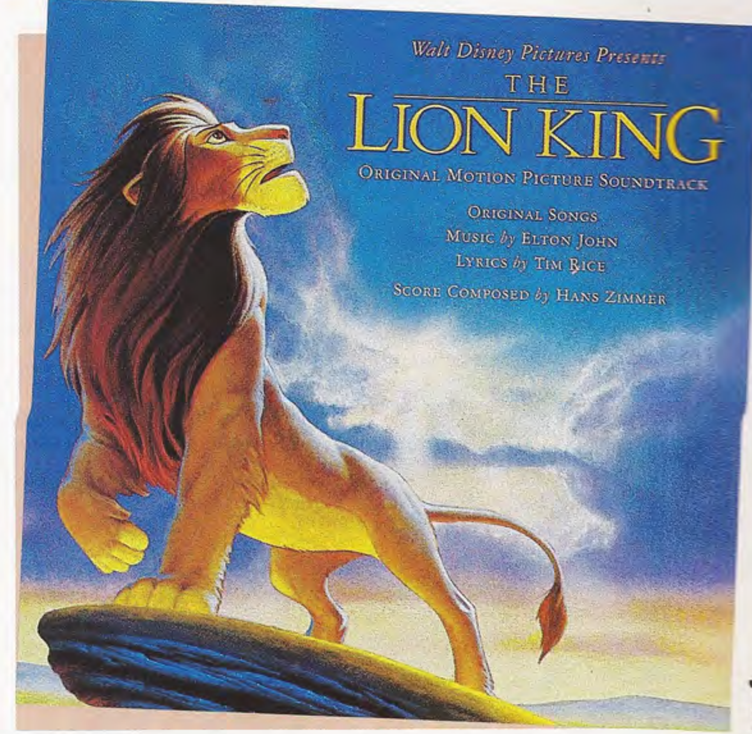
8 **El guardaespaldas**
ALAN SILVESTRI (221 V.)

9 **Carros de fuego**
VANGELIS (198 V.)

10 **Blade Runner**
VANGELIS (189 V.)

El rey león

ELTON JOHN, TIM RICE Y HANS ZIMMER
(WALT DISNEY RECORDS)

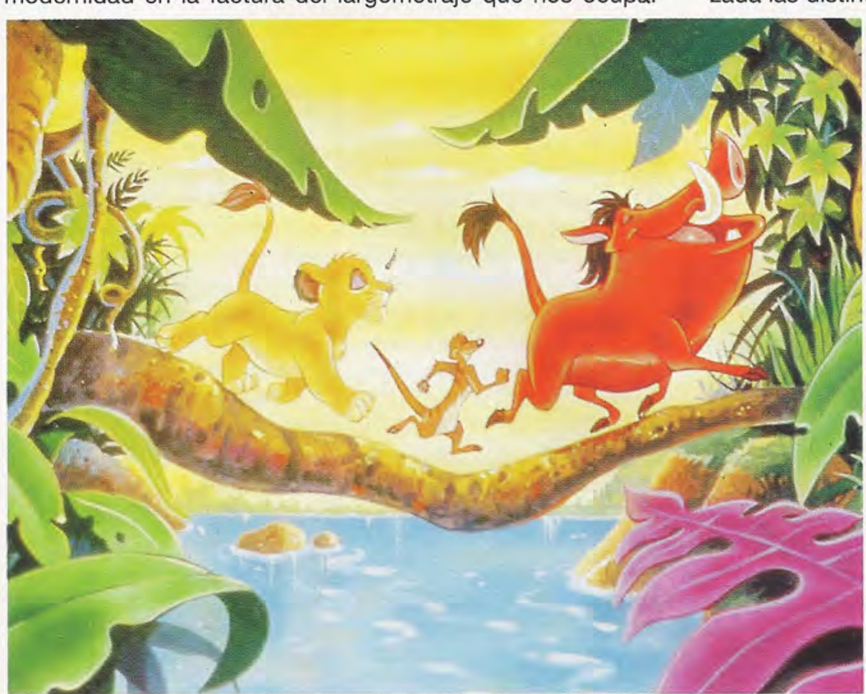


Quizá hablar de la banda sonora de **"El Rey León"** sin incidir en las excelencias de su reparto, encabezado por actores como **James Earl Jones, Jeremy Irons, Matthew Broderick** o **Whoopi Goldberg**, o sin apuntar la calidad del equipo de dibujantes que animaron a los personajes *que interpretan sus canciones suponga una propuesta poco* ventajosa, pero la ocasión, sinceramente, lo merece.

La música es el signo característico que marca el rumbo de la última etapa de las producciones animadas del sello **Disney**. La música define esa condición de opereta moderna que imponen los ejecutivos de la Compañía a sus animadores y, por tanto, a todos aquellos que se suman a la aventura de crear un éxito que rebase la oscuridad de la pantalla para llegar a las tiendas de discos y a las emisoras de radio. Hablamos en este punto de compositores, orquestadores, cantantes... Sin ellos y su trabajo, la sensación de atender a un clásico intemporal como **"La Bella y la Bestia"**, por poner un ejemplo, no sería tan intensa, y tampoco su romanticismo hubiera prendido con igual fuerza en el corazón de los espectadores.

Dicho lo cual, hay que abordar la música de **"El Rey León"** con la cautela que imponen sentimientos como los ya mencionados.

También se hace preciso señalar que los decanos de la **Disney** veían con no poco recelo la intervención del cantante británico **Elton John** en la banda sonora de esta película, un hecho que no arredró a **Jeffrey Katzenberg**, el mayor propulsor del proyecto, decidido a saltarse por una vez las normas del clasicismo de su empresa para imponer aires de modernidad en la factura del largometraje que nos ocupa.



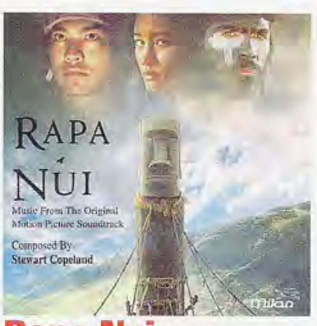
Si atendemos a los rumores, la primera banda sonora que crearon **Elton John** y **Tim Rice** "sonaba" demasiado a **Elton John**. De otro modo, no se explica la inmediata entrada de **Hans Zimmer** como arreglista en el proyecto, dejando casi irreconocibles para su autor temas como "Circle of Life". Tan brillante debió ser la intervención musical de **Zimmer** que el estudio le contrató para componer en apenas tres semanas los 65 minutos de música incidental que suenan en la película.

Pero todo tiene un límite y el del orgullo de **Elton John** no debe ser muy estrecho. El cantante apenas sí logró que el tema de amor, "Can You Feel The Love Tonight", fuera respetado. Por lo demás, basta comparar en la BSO comercializada las distintas versiones que de los temas más importantes recrean el propio músico y los actores de la película para entender el antagonismo creativo existente entre **Hans Zimmer** y **Elton John**.

El resultado final tiene momentos muy brillantes, pero en otros no termina de dar la sensación de unidad compositiva lograda en los trabajos de **Howard Ashman** y **Alan Menken** para **"La Sirenita"** o **"La Bella y la Bestia"**. En otras palabras, **Elton John** supone un condicionante demasiado personal, para lo bueno y para lo malo.

De cualquier modo, las voces protagonistas son espléndidas. **Jeremy Irons** rememora en su papel de "Scar" los tiempos en que interpretó "Godspell" en Londres o su grabación de "My Fair Lady" junto a **Kiri Te Kanawa**. Igualmente adecuados están **Jason Weaver, Rowan Atkinson** y **Laura Williams**, especialmente cuando juntos cantan "I Just Can't Wait to Be King", sin duda, la mejor pieza del disco.

FIERRO GALVEZ



Rapa Nui

STEWART COPELAND
(MILAN)

El lanzamiento publicitario de esta película producida por **Kevin Costner** llamó poderosamente la atención. Con suficiente antelación se habló del rodaje de la misma en la isla de Pascua, mencionando sus sorprendentes escenarios y el no menos complejo rodaje. **Kevin Reynolds** estuvo convencido, desde el primer momento, en el tirón de la película. A nivel comercial ha dado más de una sorpresa, pues no se ha convertido en el gran éxito de taquilla. De la música se encargó **Stewart Copeland**, ex-miembro del grupo Police, que busca explorar al máximo la conducta del hombre en un entorno salvaje y vírgen. Cada uno de sus cortes camina hacia los misterios de la Naturaleza, una invocación a los espíritus que duermen y viven en las piedras, en las colinas, en los bosques, en los acantilados, en las nubes, en la mirada de los mortales que claman esperando compasión. Recurre a una melodía amparada en composiciones instrumentales propias de tribus primitivas, que arropa con los conjuntos de cuerda sinfónicos. La música de **Copeland** quiere transmitir la complejidad del hombre primitivo, sus temores y pasiones, la fuerza de su voluntad, el dominio de los espíritus sobre su mente, sobre su vida y muerte, y para ello acude a los coros y a la línea de viento y percusión, para darle una tonalidad más misteriosa. La línea argumental musical está dirigida por instrumentos primitivos de viento, que expresan todo el cúmulo de sentimientos que antes mencionábamos (quizás especialmente en el corte "Tupa Sunset"). "Rapa Nui" acrecienta la percusión y recoge influencias provenientes de lugares muy lejanos al espacio paradisíaco que plasma, que asienta en fragmentos sinfónicos (al igual que en "Sail Away") que se ven muy condicionados por las exclamaciones del coro y la puntual marca del timbal y percusión en general (como en "Training" o "The Cliffs of Ngarau"), reiterativo en otros momentos (como en "Fire Dance"). Se deja escuchar en alguno de sus cortes, aunque la melodía se hace muy monótona escuchada en su conjunto.



Me gustan los líos

DAVID NEWMAN
(VARESE SARABANDE)

Al mismo tiempo que se estrena la película, disponemos de la banda sonora de una nueva historia romántica, desarrollada a caballo de la redacción de dos periódicos, e interpretada por un columnista que ya tenía la calle olvidada y una joven intrépida y agresiva que busca trepar a lo más alto de la profesión. Como otras muchas historias de las mismas características, la trama vive la emoción de la intriga, la vistosidad de las secuencias de acción y el tono romántico de las escenas en las que afloran los correspondientes sentimientos humanos. Si el rostro de la historia lo ponen **Julia Roberts** y **Nick Nolte**, la parte musical está escrita por un autor del prestigio de **David Newman**, que ha optado por el subrayado de la acción y un cuidado estilo que se aprecia, desde el primer instante, en el tono que da a la presentación de Peter y Sabrina: el primero adornado de cierta galantería y empalagoso 'encanto', la segunda, manifiestamente agresiva y altanera. No faltan los tonos nocturnos propios de *un ambiente a caballo del romanticismo y el thriller*, con un saxo y grupo de cuerda que lo inundan todo ("Honeymoon Night"), especialmente recomendado, aún en los dos climas que crea. Y, como no, también el juego del investigador-periodista que disfruta con no ser descubierto para así poder adelantarse a otros sabuesos. Especialmente, también, "Every Buys The Globe" y "Scoop De Jour", dos cortes en los que prácticamente se nos invita a vibrar con la acción y vitalidad que se observa en la redacción del periódico por el que deambula Sabrina. Los 'leit-motiv' iniciales se mantienen en otros cortes, adaptando al personaje los vibrante o pausados compases que regulan el clima emocional de la imagen. En la película, que no el disco en el que sólo se recoge la versión que **Robbyn Kirmsse** realiza del "You've *Really Got A Hold On Me*" de **William 'Smokey' Robinson**, se pueden escuchar, además, algunas canciones de **Ken Wannberg, Steve Tyrrell** y **Lenny Kravitz y Craig Ross**, entre otros, además del tema "NBC News" de **John Williams.**



Cuatro mujeres y un destino

JERRY GOLDSMITH
(MILAN/FOX)

Resulta difícil no encontrarnos hoy con una película que no esté respaldada por música de **Goldsmith**. El viejo maestro, ofrece una melodía sencilla, agradable a los oídos, cariñosa con la película, pues gracias a ella el filme se deja ver. Poco se podía esperar de un western que sólo tenía fachada: cuatro hermosos rostros femeninos para deleite de admiradores empedernidos. Cuando una historia tiene tan poco que decir ¿cómo puede salir bien parado un compositor? **Goldsmith** parte de un tema principal, "The John", en el que el piano eléctrico y cuerda dan orquestación sinfónica a la melodía, transmitiendo la tranquilidad aparente que se respira por las calles de la ciudad. Esa orquestación se amplifica cuando se trata de ilustrar momentos más dinámicos de la película ("The Hanging"), en los que la acción, tiroteos, encuentros casuales son puntualizados por fragmentos de composición que vuelven sobre el tema principal, variando los movimientos y ritmos, y la utilización de todo el variado instru*mental de la orquesta* (ejemplo claro son "Bank Job" o "Josh's Death"). Resultan, en cualquier caso, agradecidos los cortes de esta banda sonora, aunque sabemos que para algunos esta no es una buena característica de la música de cine.

Banda Sonora Original
BSO

Si algo demuestran las tarjetas recibidas en nuestro CLUB BSO es que, aunque los seguidores de John Williams y Jerry Goldsmith son legión, también hay numerosos lectores que se interesan por otros autores e incluso por aspectos curiosos o más especializados de las BSO. Por todo ello, las fronteras musicales de esta sección se ampliarán hasta que logremos que todos nuestros lectores encuentren en ella su espacio correspondiente. (Fierro Gálvez).

Soy un chico que descubrió las BSOs gracias a mi chica. En mi vida había escuchado ninguna, ya que a mí lo que más me gustaba era el "heavy metal". Gracias a ella he descubierto que ver una película no sólo es sentarse y ver, sino también escuchar la música. También quiero decir que **Metallica** y **John Williams** no son incompatibles.

Francisco Jesús Sánchez Membrive (Almería)

*No nos cabe la menor duda, **Francisco Jesús**. Y no sólo no son incompatibles sino que ambos demuestran la versatilidad del universo musical. Al hilo de tu carta, digamos por una vez algo que no todos los aficionados aceptan sin entrar en polémica: una buena BSO puede no estar interpretada por una orquesta sinfónica. Si alguien lo duda, sólo tiene que escuchar obras como **"Huida a medianoche" (1988)**, de **Danny Elfman**, o **"Alamo Bay" (1985)**, de **Ry Cooder**, en las que la guitarra eléctrica resalta como absoluto protagonista. Por cierto, también hay algunas BSO muy meritorias compuestas en la órbita del más puro sonido "heavy". Ahí está para demostrarlo **"Heavy Metal" (1981)**, integrada en su mayor parte por una magnífica selección de temas de tu estilo predilecto que, por más señas, se adecuaba perfectamente a la estética sugerida por aquella producción de **Ivan Reitman**.*

Toda la música de las películas de **Disney** está compuesta a propósito para cada película? ¿Alguna vez se han acoplado canciones ya existentes?

Miguel Perona Ponce (Valencia)



*Aunque el éxito de muchas composiciones realizadas expresamente para las producciones de la mágica factoría haga pensar lo contrario, el empleo de partituras originales no constituye una regla sin excepción en el conjunto de las películas **Disney**. De hecho, **Walt Disney** era un melómano apasionado que incluyó numerosos fragmentos de música clásica en sus primeras producciones sonoras. En este apartado podemos citar títulos como **"Music Land" (1935)**, en la que sonaba la Overtura 1812 de Tchaikovsky, **"The Band Concert" (1935)**, ilustrada por una delirante versión de la Overtura Guillermo Tell, y, claro está, **"Fantasía" (1940)**, cuya partitura integraba una selección de composiciones de autores como Dukas, Bach, Tchaikovsky, Stravinsky o Beethoven. En un terreno bien distante, el de las melodías folklóricas adaptadas para la BSO, puedes hallar algunos ejemplos en las películas que **Walt Disney** ideó en Suramérica durante los años cuarenta por encargo del Departamento de Estado estadounidense. De estas últimas, las más populares son **"Saludos, amigos" (1942)** y **"Los tres caballeros" (1944)**, cuyas BSO firman **Edward H. Plumb, Paul J. Smith** y **Charles Wolcott**.*

Os he escrito para que me resolvais una duda y es que no sé si es acertado comprarse esos recopilatorios que salen en revistas de economía y política sobre las BSO, ya que me he encontrado con que la mitad de los "tracks" del CD son imitaciones. Económicamente hablando están bien de precio, pero la gente como yo, amantes de las BSO, exigimos el original ¡Y si no, que no saquen estas ofertas!

Jonathan Aguilar Quintanilla (Mollet del Vallés. Barcelona)

La competencia existente en el mercado editorial conduce a la edición de este tipo de complementos que hacen más atractiva una publicación del estilo de las que tú comentas. Por otro lado, la economía de estos productos tiene casi siempre una contrapartida que, en este caso, suele ser el hecho de que las grabaciones no son originales, sino versiones más o menos afortunadas. Si quieres tener la garantía de que adquieres realmente la música original que buscas, no hay otra posibilidad que recurrir a las ediciones disponibles en tiendas de discos. Lo demás, en la línea que tú apuntas, siempre supone un riesgo para el aficionado a las BSO.

Qué os parece el trabajo que **Ken Thorne** hizo para **"Superman II"** y **"Superman III"**? ¿Os parecen buenas continuaciones de la obra de **John Williams** para la primera parte?

Inés Herrera Hortas (Oviedo)

*El tema de las continuaciones siempre es complicado de tratar, ya que son encargos con un componente de homenaje que suele condicionar el trabajo del compositor hasta casi anular por completo su creatividad, aparte de suponer una constante fuente de comparaciones con su referente. En los casos que mencionas, aunque **Ken Thorne** no es, ni mucho menos, uno de los grandes -pese a que hay algunos aficionados que defienden apasionadamente obras como **"Lassiter"**-, sí demostró cierta soltura a la hora de componer una partitura plagada de alusiones al tema central compuesto por **Williams**. No obstante, las secuelas de la BSO **"Superman"** no son obras personales y su autor no pasa de ser, méritos puntuales aparte, un compositor de oficio aventajado. En el caso de **"Superman III"**, se añade el problema de la presencia de **Giorgio Moroder**, afortunado en otras ocasiones, pero totalmente fuera de lugar en este caso, especialmente a la hora de interpretar una estridente versión con sintetizadores del tema central.*



Daniel Morales García (Montcada i Reixach. Barcelona) y otros lectores coinciden en preguntar por BSOs cuyo contenido aborde ese mundo medieval que tan entrañable resulta para los jugadores de rol. La respuesta a esta consulta depende del grado de afición que el lector tenga por el sinfonismo orquestal. De ser un admirador de **Poledouris** y compañía, destacan cinco partituras indispensables para todo coleccionista: **"Lionheart" (1987)** y **"Legend" (1985)**, ambas de **Jerry Goldsmith**, **"Cristal Oscuro" (1982)**, de **Trevor Jones**, **"El Señor de los Anillos" (1978)**, de **Leonard Rosenman**, y **"Robin Hood, príncipe de los ladrones" (1991)**, de **Michael Kamen**. Si, en cambio, buscas emociones nuevas, prueba a escuchar obras como **"El Navegante" (1988)**, una soberbia composición con aires célticos de **Davood A. Tabrizi**, o **"Lady Halcón" (1985)**, una BSO tan original como discutida, firmada por **Andrew Powell**, el orquestador habitual del grupo **Alan Parsons Project**. Finalmente, los amantes de la BSO clásica tienen el mejor exponente de este género medieval en **"Los caballeros del Rey Arturo"**, obra del inigualable **Miklos Rózsa**.





INTERCAMBIOS

Me gustaría contactar con alguien que tenga las BSO de **"Sister Act"** y **"Cuenta conmigo"** para grabarlas, a ser posible de Madrid. Escribidme, las necesito.

Ignacio Etayo Lorenzo (Paseo Imperial, 85, 4º A. Madrid)

Me gustaría escribirme con gente a quien le guste **Queen, Vangelis, Mike Oldfield** y **Dire Straits** para compartir opiniones.

José Montiel Martínez (Apartado de correos Nº 9. 30800 Lorca. Murcia)

¿ESTAN EDITADAS?

Ricardo Salvador Puelles (Madrid): la estupenda banda sonora de **"Un pez llamado Wanda" (1988)**, original de **John Du Prez**, está publicada por el sello **Sound Screen** y puedes hallarla en todos los soportes. En cuanto al otro disco que buscas, titulado **"The geese and the ghost" (1977)**, diremos que no se trata de una BSO cinematográfica. Es un cuento musical, muy hermoso por otra parte, interpretado por algunos miembros del grupo **Genesis** junto a una orquesta de cámara y editado por **Passport Records**. Este tipo de composiciones fueron muy populares en el Reino Unido a finales de los sesenta y a principios de los setenta gracias al renovado éxito de las novelas de **J.R.R. Tolkien**. La más conocida de todas estas obras fue seguramente el musical inspirado en la novela "La Hija del Rey del País de los Elfos", de Lord Dunsany, y la más difícil de encontrar, **"El camino sigue siempre adelante" (1967)**, un álbum de canciones compuestas por **Donald Swan** y el propio **Tolkien**.

Sergi Atencia Sánchez (Badalona. Barcelona) nos pregunta si está editada la BSO de **"Los Inmortales" (1986)**. En cuanto a esta composición de **Queen** y **Michael Kamen**, cabe apuntar que se trata de una de las publicaciones más dispersas de toda la Historia de la BSO. Así, los temas de **Kamen** saldrán muy pronto editados en un recopilatorio, en tanto que la música de **Queen** apareció durante la época del estreno de la película, distribuida en una serie de "maxi-singles" de la casa discográfica **EMI**. El más recomendable de estos últimos es, a nuestro parecer, el que contiene la versión extendida del tema central de la cinta, **"A Kind of Magic"**, y un trepidante tema instrumental titulado "A Dozen Red Roses For My Darling", buena muestra de la capacidad creativa del batería **Roger Taylor**.



Banda sonora original

BSO

José Nieto

La aventura de un músico de cine



Cualquier espectador curioso añade al puro entretenimiento que el cine proporciona, el interés por aspectos tan sutiles como la banda sonora. Y es en este campo donde un grupo de creadores españoles realizan desde hace décadas una tarea brillante, pero ignorada las más de las veces, al punto que apenas sí es posible encontrar algún registro de sus trabajos en las tiendas especializadas. Un caso excepcional en este terreno es el músico **José Nieto**, responsable de varias de las mejores partituras que el Cine español ha proporcionado en los últimos veinte años.

Entre cables y partituras

Aunque se dice que la vocación suele nacer de la experiencia, en el caso del madrileño **José Nieto** hay que hablar de una vocación musical recalcitrante, tan intensa que resultaría poco menos que imposible imaginar a este compositor en un oficio diferente al que le ha dado fama y reconocimiento.

Nacido en 1942, **José** iba para ingeniero de Telecomunicaciones hasta que un buen día, con sólo 17 años, decidió que los circuitos eléctricos no eran lo suyo y se lanzó, tomando como maestro al músico **Enrique Llacer**, al aprendizaje de un instrumento muy propio de su furia juvenil: la batería. Es a partir de ese momento, olvidado el ambiente de su anterior ocupación, cuando empieza a colaborar como acompañante en los grupos de "jazz" de **Juan Carlos Calderón** y **Vlady Vass**.

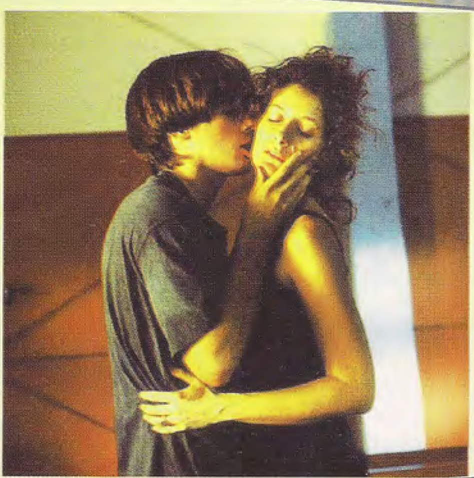
Como los músicos autodidactos -por más que se precien de serlo- no conocen la magia de la inspiración más que tras años de estudio, decide apuntalar su pasión con clases de armonía, composición y orquestación, coincidiendo toda esta teoría con la práctica que le proporciona su trabajo como arreglista en una compañía discográfica.

Son años de duro trabajo en los cuales acepta propuestas de lo más variopinto que, la experiencia lo demuestra, harán de él un compositor ecléctico, abierto a las más variadas corrientes musicales. Así, por ejemplo, sube a los escenarios como instrumentista en grupos de música ligera y, como reflejo más o menos pálido de las "big band" que tanto admira, en orquestas de baile al viejo estilo.

¿Un compositor clásico?

Llegado el año 1970, **José Nieto** ya ha debutado como músico en el cine de la mano de **Jaime de Armiñán**, pero toda-









vía no se ha arrancado la espina de estrenar una obra que le acredite como músico con una línea compositiva propia. Y es que otros compañeros de profesión, como **Carmelo Bernaola**, se han forjado ya un prestigio como autores de bandas sonoras y también de partituras clásicas.

Como la voluntad es uno de sus rasgos característicos, **José Nieto** consigue abrir el fuego de su discografía ese mismo año con la obra "Cosmonauta", la primera de una original serie que integrará títulos como "Pequeño concierto para percusión", "El organista" y "Microsonata para flauta sola".

Pronto se habría de comprobar que la calidad apuntada en estos primeros trabajos, lejos de nacer de la casualidad, marcaba la pauta de un excelente compositor. Para confirmarlo, la Orquesta Sinfónica de RTVE estrena en 1974 su Concierto para Quinteto de Jazz y Orquesta, una magnífica composición que, en la línea de lo apuntado por músicos como **George Gershwin,** concita las mejores esencias de lo clásico y lo "jazzístico". Y, complicando aún más este cruce de caminos sonoro, inicia una serie de trabajos en los que recoge influencias del flamenco, aunque sin dejar de lado en ningún momento el "jazz", un estilo al que brindará una obra sorprendente, "Freephonia", compuesta para el Concierto Internacional de Jazz de la Unión Europea de Radiodifusión celebrado en 1976.

Este reto musical tendrá su continuación en obras como "De la interior soledad", una cantata con textos de Miguel de Molinos, si bien **Nieto** no evitará experiencias de otra índole menos clásica, tales como dirigir en julio de 1993 a la Orquesta de RTVE en el Festival de Jazz de Vitoria, acompañando a un grupo tan emblemático para este estilo como **Manhattan Transfer** a lo largo de una noche memorable para todos los que allí estaban.

El músico y el Cine

Poco podía imaginar el compositor español en los primeros momentos de su carrera cinematográfica que, al cabo de los años, iba a participar en eventos como el Primer Congreso Internacional de Música de Cine (Valencia, 1992), junto a autores de la talla de **Basil Poledouris, Mario Nascimbene** o **Nicola Piovani**. Y menos aún podía imaginar que la BBC británica le llamaría para escribir la partitura de algunos de sus prestigiosos documentales o que la industria española le habría de consolidar como su músico más cotizado.



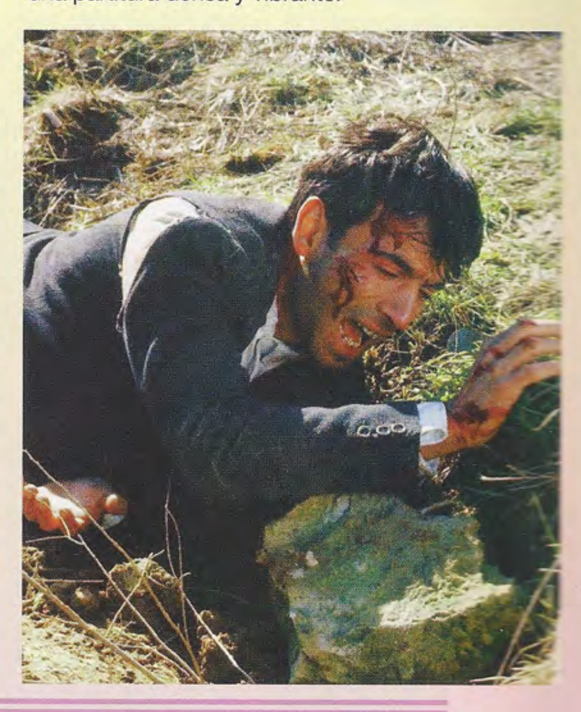


Extremo izq.: "Continental". Izquierda: "Desvio al paraiso". Superior: "Los jinetes del alba". Arriba: "Amantes". Derecha: "El Lute, camina o revienta".

El caso es que, frente a la carrera de **Nieto**, hay que centrarse cronológicamente en su último período para observar al creador en su madurez, con obras tan acabadas como **"El Caballero del Dragón" (1985), "El Lute" (1987)** o **"El bosque animado" (1988)**. Nieto recoge en esta época los frutos de años de estudio e investigación, depurando sus recursos clásicos -se trata de uno de los autores españoles que más colorido obtienen de la sección de cuerda- y, a la par, estilizando sus conocimientos de "jazz" de forma magistral, para definir determinados motivos musicales en este estilo, como ocurre en **"Beltenebros" (1991).**

Según él mismo manifestó, la banda sonora de esta última película se inspira en la música del cine negro americano. No en vano es una música de claroscuros, en la que sobresale el saxo alto de **Manolo Morales** con una cadencia melancólica y oscura, infrecuente en nuestro Cine.

Conocedor de los resortes del ritmo cinematográfico, **Nieto** aplica distintos recursos sonoros a cada escena, enriqueciendo las imágenes, pero nunca elevando la música a la categoría de protagonista. Dos buenos ejemplos de este criterio son las bandas sonoras de **"Esquilache" (1989)**, con momentos de música de época y actual enlazados sabiamente, y **"Desvío al Paraíso" (1994)**, una partitura densa y vibrante.





Otra característica compositiva de **José Nieto** se refiere a su capacidad para recurrir a una amplia gama instrumental, de forma que en una película como **"El Rey pasmado" (1991)** recrea la música propia del Renacimiento con sintetizadores, a la vez que emplea otros instrumentos propios de la época.

No se puede negar que la versatilidad de este creador responde más que adecuadamente a las necesidades de un cine que, por la inercia del propio mercado, se abre cada vez más a la competencia internacional. Y si la obra de **José Nieto** lograra una adecuada difusión entre los aficionados, conseguiría además superar el único obstáculo que aún resiste la comparación con el trabajo de muchos de sus colegas estadounidenses. Aunque, a buen seguro, esto último sólo es una cuestión de tiempo...

Su obra publicada

Probablemente sea **José Nieto** uno de los compositores españoles más accesibles para el coleccionista de bandas sonoras. Así y todo, junto a títulos relativamente accesibles, existen ediciones difíciles de encontrar que harán las delicias de todo buscador de piezas difíciles que se precie de serlo.

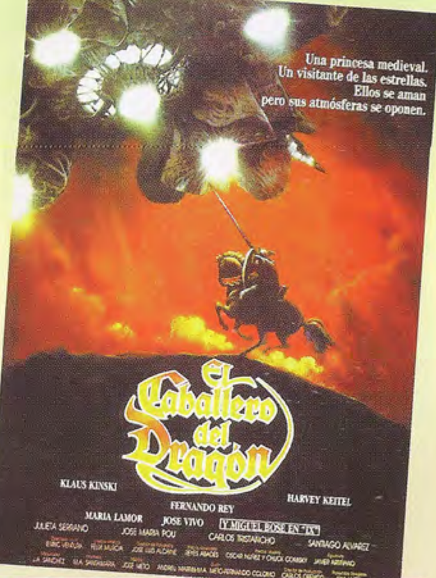
Para aquellos que deseen iniciar su colección de obras de este músico, cabe recomendar una banda sonora tan completa como **"El Caballero del Dragón"**, si es posible acompañada del "single" que apareció en el mercado por la misma época y que contiene alguno de los temas más interesantes contenidos en este título indispensable de la fantasía hispana de los ochenta.

Los amantes de las recopilaciones tienen su oportunidad en una publicación de RTVE que, bajo el título "La música del cine, de José Nieto", recoge temas de **"Hay que matar a B" (1973), "El Caballero del Dragón"** y -vaya curiosidad- la vibrante sintonía de los premios Goya.

También algunas de las partituras creadas para la pequeña pantalla por este compositor han salido editas al mercado discográfico. Sin duda, **"Los jinetes del alba"** es un excelente trabajo -y su adquisición, aconsejable-, pero el recopilatorio "Telefilme Hit" selecciona composiciones de títulos tan destacables como **"El arca de Noé", "Teresa de Jesús"** y **"Pepe Carvalho"**, lo que puede resultar más interesante para el no iniciado en esta faceta tan particular del coleccionismo de bandas sonoras.

Por último, además de reseñar posibilidades como la selección en CD planteada por la casa discográfica Varèse Sarabande a partir de la obra de **José Nieto** y **Maurice Jarre**, sólo resta dar la pista de algunas ediciones promocionales -en teoría, su venta está prohibida- tan apetecibles como el "single" de **"Beltenebros"**, que incluye cuatro cortes difícilmente olvidables de la música original de esta película.

GUZMAN URRERO



Arriba: de la serie "El capitán Cook". Abajo: imagen de "Intruso", un nuevo trabajo con Aranda.



TRABAJOS PARA CINE

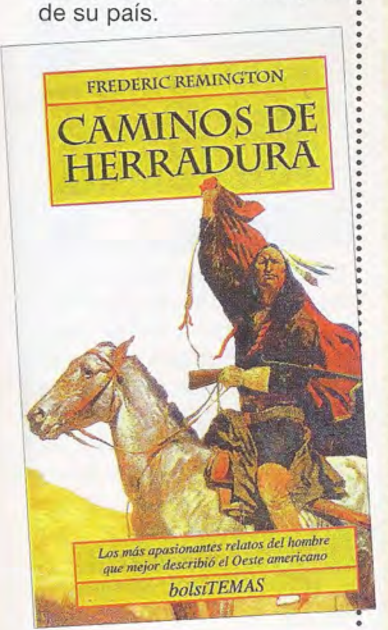
1969: "La Lola dicen que no duerme sola", de Jaime de Armiñán. **1970:** "Un casto varón español", de Jaime de Armiñán. **1971:** "Capitán Apache", de Alex Singer. **1973:** "Hay que matar a B", de José Luis Borau. **1974:** "El juego del Diablo", de Jorge Darnell; "El vicio y la virtud", de Francisco Lara Polop; "El amor del capitán Brando", de Jaime de Armiñán. **1975:** "Las flores del vicio", de Silvio Narizzano; "¡Jó, papá!", de Jaime de Armiñán; "El poder del deseo", de Juan Antonio Bardem. **1976**: "Camada negra", Manuel Gutiérrez Aragón; "El puente", de Juan Antonio Bardem; "Los claros motivos del deseo", de Miguel Picazo. **1977:** "Nunca es tarde", de Jaime de Armiñán; "Sonámbulos", de MAnuel Gutiérrez Aragón. **1978:** "El monosabio", de Ray Ribas. **1980:** "La mano negra", de Fernando Colomo. **1981:** "Siete calles", de Javier Rebollo y José Luis Ortuoste. **1982:** "Pares y nones", de José Luis Cuerda; "Hablamos esta noche", de Pilar Miró; "Estoy en crisis", de Fernando Colomo. **1983:** "Truhanes", de Miguel Hermoso. **1985:** "La reina del mate", de Fermín Cabal; "Extramuros", de Miguel Picazo; "El Caballero del Dragón", de Fernando Colomo. **1986:** "La guerra de los locos", de Manuel Matjí; "La aldea maldita" (Versión restaurada de la película de 1929 dirigida por Florián Rey). **1987:** "El Lute I y II", de Vicente Aranda. **1988:** "El bosque animado", de José Luis Cuerda. **1989:** "Amanece que no es poco", de José Luis Cuerda; "Esquilache" de Josefina Molina; "Si te dicen que caí", de Vicente Aranda; "Continental", de Javier Vilaverde. **1990:** "Lo más natural", de Josefina Molina; "Amantes" de Vicente Aranda. **1991:** "El Rey pasmado", de Imanol Uribe; "Beltenebros", de Pilar Miró. **1992**: "El maestro de esgrima", de Imanol Uribe.**1993:** "Intruso", de Vicente Aranda. **1994:** "Desvío al Paraíso", de Gerardo Herrero.

TRABAJOS PARA TELEVISION

1978: "El hombre de la esquina rosada", "Cartas a mamá" y "La hechizada" (Capítulos de la serie "Escrito en América", de Miguel Picazo y _ngel del Pozo). **1981:** "El arca de Noé", de Joaquín Araujo. **1982:** "Instrucciones para John Howell", de José Antonio Páramo. **1983:** "El próximo verano", de Francisco Abad; "Total", de José Luis Cuerda; "Cosas de dos", de Jaime Villate; "Teresa de Jesús", de Josefina Molina. **1984:** "Fragmento de interior", de Francisco Abad; "Petra y el Imperio nabateo", de Jaime Villate. **1985:** "El Rey y la Reina", de José Antonio Páramo; "Jarabo", de Juan Antonio Bardem; "Historias de Pepe Carvalho", de Adolfo Aristarain; "Mala racha", de José Luis Cuerda. **1986:** "_ltimos refugios", de José Luis Castillejos.**1988:** "El capitán Cook", de Lawrence Gordon Clark; "La Armada Invencible", de Alan Hereira. **1989**: "Los jinetes del alba", de Vicente Aranda; "Los Kojis" de Alan Hereira.

CAMINOS DE HERRADURA
Frederic Remington.
Temas de Hoy. 1994.
P.V.P. 750 ptas.

Ahora que estamos saturados de "westerns", y con el fin de entender mejor la época y a aquellos moradores que pululaban por doquier en el último cuarto del siglo XIX, es oportuno leer los textos escritos por uno de los cronistas más importantes del lejano Oeste. Este libro, que vio la luz por primera vez en 1895, recoge una, también, primera antología de su trabajo, una semblanza directa de todo aquello que acontecía, hace ahora un siglo, en los lugares más dispares del viejo Oeste. El relato de **Remington** es directo, descriptivo en mil y un detalles de escenarios y personajes. Nada escapa a su atención. Los espacios por los que deambuló a lo largo de tantos años encuentran en sus textos el mejor y más claro narrador. El cine le debe mucho a las crónicas de **Remington**; cuando menos, pues, leer este libro para identificarnos mejor con los personajes, sus historias y la de su país.







REVISTAS, MAGAZINES, FANZINES

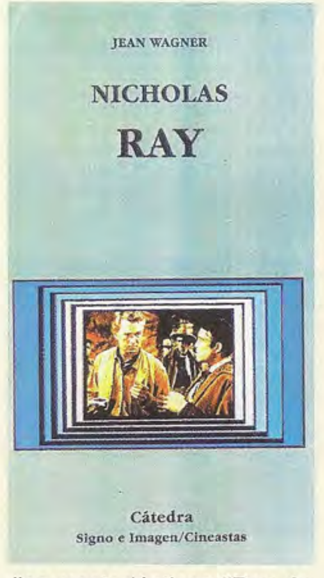
Unos acaban de llegar, otros ya llevan tiempo en vuestras tiendas; unos se reciclan mientras otros mantienen vivo el espíritu de aquellos que no se dejan abrumar por las novedades editoriales. Todos, en cualquier caso, buscan conectar con un amplio número de fieles lectores que saben lo que quieren a la hora de leer sus textos. En Todo Pantallas, vamos dando entrada a todas estas publicaciones que, directa o indirectamente, nos van llegando. Los nuevos números ya los tenéis a vuestro alcance. Ya sabéis que son el contacto permanente con todo lo que se va generando en el Imperio del Sol Naciente. Tenemos que recomendar, de manera especial, el **MANGAKA** (Akira. 91-7396271) por una sencilla razón: está publicando una serie de lecciones para "leer un manga sin saber japonés". Con la oferta de **Jesús Marugán** los lectores de manga ya no tienen problema.





NICHOLAS RAY
Jean Wagner.
Cátedra. 1994.
P.V.P. 1.100 ptas.

La verdadera historia de Jesse James" fue una de las películas de este director que abordaron acontecimientos ocurridos en 1876, época en la que **Remington** recorría los paisajes agrestes del Oeste. Para **Ray** se trataba de un encargo más, en una carrera plagada de altibajos, repleta de aportaciones de gran envergadura que pasaron desapercibidas para la inmensa mayoría de los mortales, quienes sólo se quedaron con el recuerdo de un **"Johnny Guitar"** o **"Rebelde sin causa"**. Los españoles también recordamos aquellos mastodónticos **"Rey de reyes"** y **"55 días en Pekin"**. Bien, pues salvando estos recuerdos, es obligado leer este libro porque se trata de una buena aproximación al autor, en la que descubriremos que **"Llamad a cualquier puerta"** puede adentrarnos en el universo realista abundante en preocupaciones que sujetan la vida del director; que **"En un lugar solitario"** confirma su calidad estilística; o que en **"Más poderoso que la vida"** no tiene miedo a enfrentarse a una de las críticas más duras que se han hecho de su país. **Nicholas Ray** se sumerge en el complejo entramado de la vida humana, ofreciendo retratos dispares y clínicos de todo tipo de personajes que descubrimos en las páginas de este texto.





Conocido vuestro interés por el mundo del cómic, y dado que en nuestros números anteriores lo hacíamos de una manera esporádica, retomamos esta iniciativa de una manera regular, con el fin de manteneros informados de las novedades que van surgiendo en este fascinante mundo.

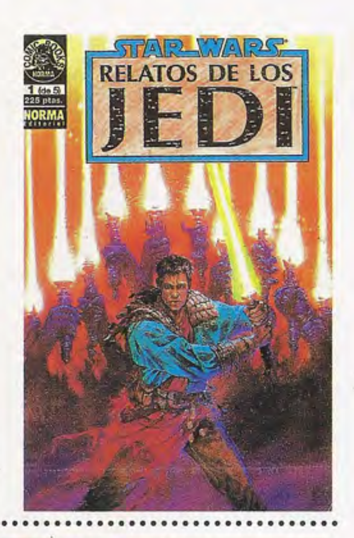
POWER & GLORY



Por si alguien todavía no conocía el "poder americano' tiene ahora la oportunidad de recrearse en la visión crítica que **Howard Chaykin** hace de la clase política y de los medios de comunicación. A lo largo de los cuatro números podemos adentrarnos en el trabajo de Michael Gorski, un agente piojoso y gilipollas, Malcom LeStrange, otro compañero obsequioso e indiferente según con quien, y un tercer gusano llamado Allan Powell; también conocer a la dulce doctora Annete Newmar, el humilde doctor Henry Cox y, como no, a la risueña periodista de Televacía Vanessa Cheng, un gusano de armas tomar. Y para terminar la selección de personajes no faltan la cantante mediocre Belladonna, orgullosa y gusano empedernido, y el gran Jean Paul M'Butu, máximo extorsionador. Como dice el propio **Chaykin** *"Power & Glory es lo que ocurre cuando los EE.UU. deciden meterse en el negocio de producir un superhéroe;... surge como reacción ante el vacío de contenidos de la mayoría de los últimos comics de superhéroes"*. Toda historia tiene su mensaje. Las viñetas por las que circulan estos personajes están están repletas de ironías. Para no perderse esta lectura.



"RELATOS DE LOS JEDI"

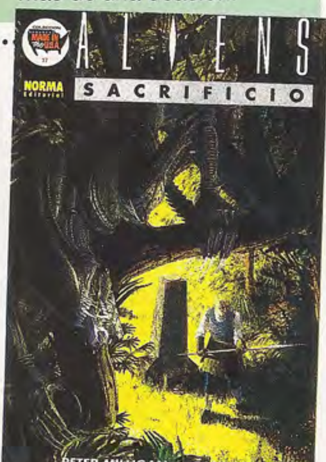


Sigue avanzando la publicación de **Tom Veitch** y **Chris Gossett** en torno a la historia que viven tres aprendices de Jedi, cuatro mil años antes de que Luke Skywalker decidiera empuñar su sable láser para enfrentarse al poder del Lado Oscuro. La historia se complica y la aventura va a hacer madurar a estos jóvenes inexpertos. El mundo del comic sigue los mismos pasos que el cine y los videojuegos.

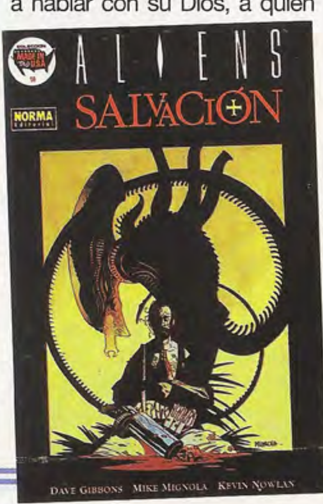
"SIGURD"

Para todos los que sigan el texto y las imágenes de **Hermann**, tiene ahora la oportunidad de continuar leyendo su historia **"Las torres de Bois-Maury"**, en la que insiste en mostrarnos su calidad gráfica y estilo narrativo con el que siempre nos ha sorprendido. Un álbum de colección, sobre el que se volverá en más de una ocasión.

ALIENS, UNA GRATA SORPRESA



Dentro de la colección "Made in USA", **Norma Editorial** nos sorprende, una vez más, con la edición de **"Aliens. Salvation"** un trabajo impecable y de gran fuerza visual obra de **Dave Gibbons, Mike Mignola** y **Kevin Nowlan**. La figura de Selkirk se acrecienta en cada situación al margen de que su mente esté siempre dispuesta a hablar con su Dios, a quien pide la salvación en un infierno repleto de demonios que surgen por todas partes, Aliens *"inhumanos, marionetas sin alma"*. También disponemos ya de **"Aliens. Sacrificio"**, una obra de **Peter Milligan** y **Paul Johnson**. Con otra atmósfera y tratamiento icónico, los sueños y la acción se mueve en un marco en el que el terror surge desde el interior de Ann McKay.





HAL FOSTER

El romanticismo del Cómic

La reciente publicación de las planchas dominicales que el dibujante **Harold Foster** dedicó al personaje de *Tarzán* pone de manifiesto al lector actual ese espectáculo vital e increíble que el citado creador era capaz de encerrar entre viñetas. Claro que esta exaltación de las más profundas esencias del hombre no se limita a la jungla, ya que **Foster** supo buscarla también más allá de las fronteras del tiempo, cuando el Rey Arturo y sus caballeros cabalgaban por la leyenda de la Vieja Europa.

Desde el primer día de su existencia, todo en la vida de **Harold Foster** parece disponer las líneas argumentales que enriquecerán su obra. Nace en 1892 en una ciudad de aventureros, Halifax, en la Nueva Escocia canadiense, y pronto conoce la pérdida de su padre, que muere cuando **Harold** sólo cuenta cuatro años. Su adolescencia es la de un valiente cazador que no duda en perderse por los intrincados bosques de la zona tras la pista de alguna pieza difícil. Cumple 14 años en Winnipeg, vendiendo periódicos y ocupando sus horas libres como boxeador ocasional, y ya sueña con sus primeros trabajos de ilustración, que llegará a publicar en el Catálogo de la Compañía de la Bahía de Hudson.

Se enamora entonces de una bella rubia llamada Helen y contrae matrimonio con ella en 1915, emigrando junto a su joven esposa a Ontario y más tarde a Manitoba, guiado por las noticias de que allí todavía existe algún yacimiento de oro sin esquilmar por los tramperos locales. No se sabe cuándo, ni cómo, halla un filón, pero gasta la ganancia en poco tiempo, como impulsado por algún capricho refinado que le empuja finalmente a Chicago, donde ingresa en el Instituto de Arte. Y ya sólo tienen que sonar las primeras campanadas del año 1929 para que esa vorágine vitalista que habita en **Foster** se refleje en su primera obra: las tiras que narran las aventuras selváticas de *Tarzán*, la creación más popular del escritor **Edgar Rice Burroughs**. Pronto abandona este trabajo, que proseguirá el dibujante **Rex Maxon**, si bien no pierde de vista al personaje, ya que **Foster** será el encargado de dibujar las planchas dominicales de *Tarzán*, realizadas a todo color, hasta el año 1937.

El popular magnate **William Randolph Hearst**, dueño del **King Features Syndicate**, piensa en él para dibujar una nueva serie de aventuras en color para los diarios americanos. Y **Foster** puede entonces dar vida al personaje que le hará pasar a la Historia del Cómic: *Val, el Príncipe Valiente*.

Las peripecias de Val trascurren en el siglo V después de Cristo y su territorio abarca medio mundo, ya que el Príncipe viaja por toda Europa, el Norte de Africa, e incluso alcanza las costas de Terranova.

Foster abandonó definitivamente las páginas del *Príncipe Valiente* el 10 de febrero de 1980, dos años antes de su muerte, dejando su realización en manos del dibujante **John Cullen Murphy**, que aún hoy cumple semanalmente su cita con los seguidores del héroe vikingo. Nada, sin embargo, puede empañar el recuerdo del hombre que mejor supo reflejar en una historieta la cualidad romántica de la aventura.

GUZMAN URRERO

La obra de un genio

- **Tarzán (1929-1937).- 60 tiras y 293 planchas**
- **El Principe Valiente (1937-1980) 1.769 planchas**
- **La Canción de Bernardette (1942). 30 tiras**
- **El Castillo Medieval (1944-1945). 84 tiras**
- **La primera Navidad (1948). 6 páginas ilustradas**

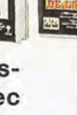
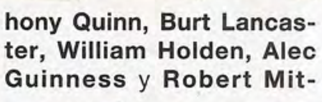










War Classics

Un sello de prestigio, como **Columbia Tristar Home Video** ha situado al alcance de todos los aficionados, una serie de películas que reúnen, de entrada, los títulos más representativos del cine bélico. Clásicos y actuales, la posibilidad de poder disfrutar de títulos como **"El puente sobre el río Kwai"**, **"Fuerza 10 de Navarone"**, **"La bestia de la guerra"** o **"Platoon"**, nos permitirá, igualmente, conocer los papeles de los grandes actores de Hollywood (cómo podemos dejar pasar las interpretaciones de un **Gregory Peck, Anthony Quinn, Burt Lancaster, William Holden, Alec Guinness** y **Robert Mitchun**), así como los primeros trabajos de un **Harrison Ford** o la dirección de un **Kevin Reynolds, Oliver Stone** o **Brian de Palma.**



En defensa de los derechos de autor

Si todo se confirma en Bruselas a lo largo de este mes, pronto veremos incrementado el precio de las cintas vírgenes y de los equipos de grabación. El motivo no es otro que defender los derechos de autor ante la práctica masiva y generalizada de grabar y duplicar que se hacen en cintas adquiridas en cualquier superficie comercial, tanto de audio como de video. Se habla, en principio de 24 y 320 ptas. para cinta y equipo audio, y de 40 y 1.600 ptas. para cintas y equipo video. La verdad es que como todo sigue subiendo, como la gasolina, esto va a ser pecata minuta. Seguiremos informando.



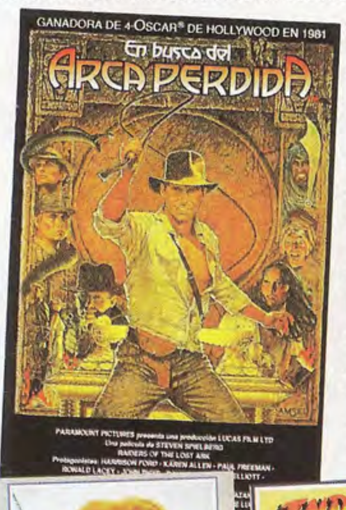
La temporada de Spielberg

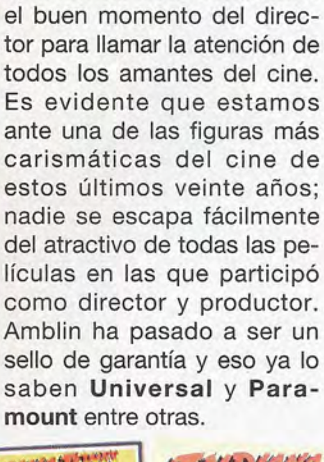
UN GRAN ESTRENO

El cinco de octubre llegará a nuestras casas **"Parque Jurásico"**, una película sin precedentes que revolucionó la taquilla de los noventa y se convertirá en el referente más sólido para cualquier nuevo estreno. Para que su circulación en video suponga un nuevo récord, **CIC** ha diseñado una campaña que sorprenderá por su espectacularidad. Una enorme cantidad de colgantes, expositores, displays fijos o tridimensionales, surgirán por doquier en grandes superficies, pequeñas tiendas y videoclubs, dando un colorido muy especial a todos estos espacios. La oferta que se hace al público va desde la cinta convencional hasta un "rock pack" con caja especial, situando entre ambas una oferta muy especial: el "DNA pack", que contiene en un maletín el 'making of', un reloj y la copia de la película. La previsiones son totales; los resultados lo diremos todos los españoles.

REEDICION ESPECIAL

Así se anuncia la salida al mercado de todas la películas de **Spielberg. CIC** quiere aprovechar comercialmente el buen momento del director para llamar la atención de todos los amantes del cine. Es evidente que estamos ante una de las figuras más carismáticas del cine de estos últimos veinte años; nadie se escapa fácilmente del atractivo de todas las películas en las que participó como director y productor. Amblin ha pasado a ser un sello de garantía y eso ya lo saben **Universal** y **Paramount** entre otras.











Alberto Herrero



"TIERRAS DE PENUMBRA"

TITULO ORIGINAL: "Shadowlands". DIRECCION: Richard Attenborough. INT: Anthony Hopkins, Debra Winger. AÑO: 1994. DIST: Record Visión. ALQUILER.

Las temporadas cinematográficas nos suelen sorprender con algún título que nos alejan de la monotonía. En este caso **"Tierras de penumbra"** fue uno de esos títulos que nos atrajeron desde el primer fotograma porque no se trataba de una simple película, sino de una historia más completa y compleja. Las dos razones de más peso, las que respaldan este gran trabajo, se centran en la interpretación y ambientación. En la primera, se confirma la imparable carrera de un **Anthony Hopkins**, magistral, sorprendente, un actor de gran envergadura, que domina al personaje de tal manera que traspasa con una madurez increíble la barrera de la ficción. **Debra Winger**, por su parte, nos ofrece, quizás, el mejor papel de su carrera (nominado al Oscar). La ambientación sigue el rigor inglés, característico de historias desarrolladas en mansiones y universidades; un cuidado vestuario e impecable atrezzo. La calidad está visualmente garantizada. *Una gran película.*

"LOS TRES MOSQUETEROS"

DIRECCION: Stephen Herek. INT: Charlie Sheen, Kiefer Sutherland, Chris O'Donnell, Oliver Platt, Tim Curry, Rebecca de Mornay. AÑO: 1994. DIST: Walt Disney Home Video. ALQUILER.

Una magnífica aventura con un atractivo elenco de jóvenes actores. Para disfrutar con la obra de **Dumas.**



"LAS LOCAS AVENTURAS DE ROBIN HOOD"

TITULO ORIGINAL: "Robin Hood: Men in Tights". DIRECCION: Mel Brooks. INT: Cary Elwes, Richard Lewis, Roger Rees. AÑO: 1994. ALQUILER.

La parodia más sorprendente del mítico personaje. Cuando "en Sherwood usaban leotardos" puede ser un buen eslogan publicitario.





"BACKBEAT"

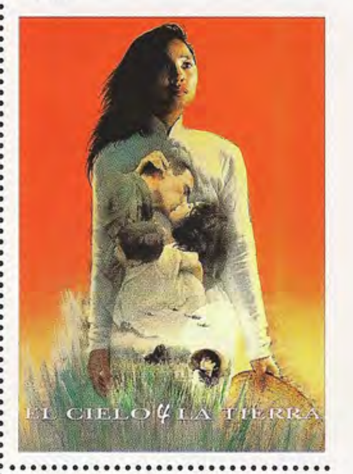
DIRECCION: Iain Sofley. INT: Sheryl Lee, Stephen Dorff, Ian Hart. AÑO: 1994. VENTA DIRECTA.

Se recuerda una época? ¿Se busca desmitificar al grupo de Liverpool? ¿Qué busca **Iain Sofley** con esta película? Quizás estos no son más que algunos de los muchos interrogantes que un título como este deja en el aire. Sin adentrarse más allá de los primeros años de la vida de unos jóvenes de Liverpool, **The Beatles,** su vida en Hamburgo y sus estancia en la sala Kaiserkeller, la película se presenta como un apretado retrato visual de uno de los jóvenes, **Stuart Sutcliffe**, que se sintió aprisionado por el frío y monótono entorno por el que tenía que deambular. Sus intereses pictóricos, su pasión por la belleza, su rechazo a los estigmas de su generación, provocaron reacciones encontradas con sus amigos y le llevaron a abandonar todo aquello que le hubiese hecho grande entre los mortales. Su refugio interior únicamente le permitió vivir al máximo cada instante y morir a destiempo. Su obra pictórica se revalorizó y todavía sigue siendo un autor muy reconocido. *De interés para los seguidores del grupo.*

"EL CIELO Y LA TIERRA"

TITULO ORIGINAL: "Heaven and Earth". DIRECCION: Oliver Stone. INT: Tommy Lee Jones, Joan Chen, Haing S. Ngor, Hiep Thi Le. AÑO: 1993. DIST: Warner Home Video. ALQUILER.

Se completa la trilogía que **Stone** realizó sobre Vietnam. Un interesante trabajo a revisar por todos los que no vieron la película.



"BODY SNATCHERS, SECUESTRADORES DE CUERPOS"

DIRECCION: Abel Ferrara. INT: Gabrielle Anwar, Meg Tilly, Terry Kinney, Forest Whitaker, Billy Wirth. AÑO: 1994. DIST: Warner Home Video. ALQUILER.

Revisitación del famoso clásico de los sesenta **"La invasión de los ultracuerpos"**. Para amantes del terror/ci-fi.



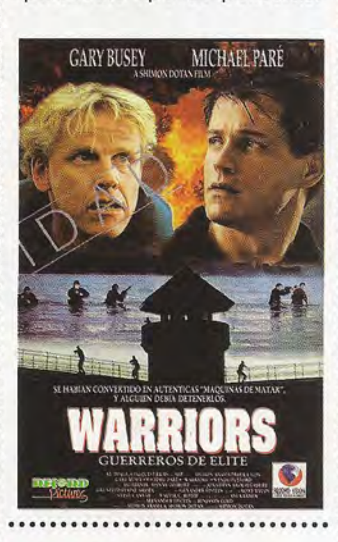


"TODOS LOS HOMBRES SOIS IGUALES"
DIRECCION: M. Gómez Pereira. **INT:** Imanol Arias, Antonio Resines, Juanjo Puigcorbe. **AÑO:** 1994. **DIST:** Record Visión. **ALQUILER.**

Y mientras el hombre dormía, Dios creó a la mujer. Y no la hizo a imagen del hombre, como se dice. Mas bien, todo lo contrario. A partir de ese momento todo fueron contrariedades para el macho: su insoportable actitud llevó a la mujer a hacerle la vida imposible, tanto que el primer día que salieron a pasear por el jardín de su casa le convenció para que comiese una manzana muy rica que había en un frondoso frutal. pasado muchos miles de años, la situación se repite. El nuevo macho, que se cree que él tiene siempre la razón y que sin él la mujer no sabe qué hacer, se propone abrir un garito en el que ningún tipo de limitación le impida ser como él quiere ser; eso sí, dominando al sexo opuesto desde su chulería masculina. El pisito que monta con unos amiguetes le va a traer más de una sorpresa, porque no toda manzana está al alcance de cualquiera que pase bajo la sombra del árbol. *Una buena comedia.*

"WARRIORS. GUERREROS DE ELITE"
DIRECCION: Shimon Dotan. **INT:** Gary Busey, Michael Paré. **AÑO:** 1994. **DIST:** Record Visión. **ALQUILER.**

Un grupo de especialistas imposibles de detener. Mucha acción garantizada y dos rostros populares para este tipo de películas.



"EL ANILLO DE LOS MOSQUETEROS"
TITULO ORIGINAL: "Ring of the Musketeers". **DIRECCION:** John Paragon. **INT:** David Hasselhoff, Cheerch Marin, John Rhys Davies. **AÑO:** 1993. **DIST:** Columbia Tristar Home Video. **ALQUILER.**

Cuatro destinos unidos para defender a los más indefensos. Acción, aventura y mucho entretenimiento.





"EN LA LINEA DE FUEGO"
TITULO ORIGINAL: "In the Line of Fire". **DIRECCION:** Wolfgang Petersen. **INT:** Clint Eastwood, John Malkovich, Rene Russo. **AÑO:** 1993. **DIST:** Columbia Tristar Home Video. **VENTA DIRECTA** y **V.O.**

Esta película viene a confirmar que **Clint Eastwood** se encuentra en uno de los mejores momentos de su carrera, conviertiéndole en una de las estrellas más cotizadas de Hollywood. Sin dejarse encasillar, quizás su físico le permite abrirse a una gama de personajes muy variada. Se trata de una historia de acción y suspense, en la que un asesino profesional, Mitch Leary (**John Malkovich**) intenta cambiar la vida del agente secreto Frank Horrigan. La veteranía de Frank se va a encontrar con los jóvenes cachorros de la CIA que apenas hacen caso de sus iniciativas; es más le llega a tomar el pelo en algunas ocasiones. Al final, será la agente Lilly Raines **Rene Russo**) la única capaz de seguir los pasos del veterano agente. El directo alemán sabe darle ritmo a la película, en la que llama especialmente la atención el papel de **Malkovich**, siempre marcando el interés de la acción. *Uno de los buenos títulos de la temporada.*

"ATRAPADO EN EL TIEMPO"
TITULO ORIGINAL: Groundhog Day". **DIRECCION:** Harold Ramis. **INT:** Bill Murray, Andie MacDowell, Chris Elliot. **AÑO:** 1993. **DIST:** Columbia Tristar Home Video. **VENTA DIRECTA.**

Una de las mejores comedias que han llegado a nosotros. Seguro que no te gustaría encontrarte en el mismo día 24 horas después.



"EL BENEFICIO DE LA DUDA"
DIRECCION: Jonathan Heap. **INT:** Donald Sutherland, Amy Irving, Graham Greene. **AÑO:** 1994. **DIST:** Record Visión. **ALQUILER.**

No todo parece lo que es cuando las acciones de una persona te hacen pensar que quizá no es el culpable del asesinato. Una historia más cercana a un telefilm.





"LO QUE QUEDA DEL DIA"
TITULO ORIGINAL: "The Remains of the Day". DIRECCION: James Ivory. INT: Anthony Hopkins, Emma Thompson, James Fox, Christopher Reeve. AÑO: 1993. DIST: Columbia Tristar Home Video. ALQUILER.

Nos encontramos ante una de las películas más atractivas de la temporada. Los miembros de la Academia de Hollywood, sin embargo, no la han considerado como una de las más firmes para el Oscar ya que sus ocho nominaciones no sirvieron para que se fijaran de manera especial en ella. Creemos, sin embargo, que se han columpiado un poquito, dado que la película es una auténtica joya, de esas que nos lleva de la mano al buen cine de siempre, a la calidad y al entretenimiento sin que uno pueda decir, tras su visionado, que se trataba del "coñazo" de siempre. La historia de un mayordomo puede resultar poco atractiva, pero todo cambia al saber que este personaje está interpretado por **Anthony Hopkins**. La verdad que al coincidir en el tiempo de estreno con otro título que comentamos en estas páginas, uno no sabe con cual de los dos quedarse. *Para todos los que deseen disfrutar de un buen trabajo.*

"ACCION ARMADA"
TITULO ORIGINAL: "Armed for Action". DIRECCION: Max Raven. INT: Joe Estevez, David Harrod, Rocky Patterson. AÑO: 1994. DIST: Columbia Tristar Home Video. ALQUILER.

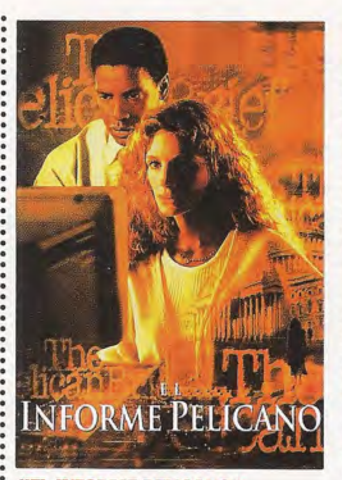
Todos saben que cuando un poli tiene una misión especial, ésta estará plagada de sobresaltos. Para pasar el rato.



"EL TREN DE LA MUERTE"
TITULO ORIGINAL: "Death Train". DIRECCION: David S. Jackson. INT: Pierce Brosnan, Patrick Stewart, Alexandra Paul, Christopher Lee. AÑO: 1994. DIST: Record Visión. ALQUILER.

Las aventuras ya conocidas de **Pierce Brosnan** nos dan una idea de por donde puede ir esta pesadilla nuclear. Entretenida.





"EL INFORME PELICANO"
DIRECCION: Alan J. Pakula. INT: Julia Roberts, Denzel Washington, Sam Shepard, John Heard, Tony Goldwyn. AÑO: 1993. DIST: Warner Home Video. ALQUILER.

Todos aquellos espectadores que no pudieron ver la película en sala, bien porque no le motivara el título bien porque no les fue posible verla, tienen ahora la oportunidad de disfrutar con uno de los trabajos más curiosos de **Julia Roberts**, bien acompañada del prolífico **Denzel Washington**. Basada en el best-seller de **John Grisham** -prolífico autor aunque poco original en alguno de sus libros, además de mostrar cierto oportunismo y excesiva comercialidad en alguno de sus textos- todo gira en torno a un informe legal que especula sobre los asesinatos de miembros del Tribunal Supremo. Una historia en la que el silencio parece dominar todo el espacio en el que se mueve la joven Darby, un espacio dominado por una tela de araña que alcanza hasta las esferas más altas de la política. En esta situación, lo único que cabe es sobrevivir por cualquier medio y, si es posible, dar a conocer este sorprendente entramado. *Una buena y cuidada película de* ***Pakula***.



MAS ALQUILADOS

1 El mensajero del infierno
WARNER
2 La tapadera
CIC
3 Demolition Man
WARNER
4 El piano
FOX
5 Mrs. Jones
COLUMBIA
6 C.A. Quest. Una odisea submarina
CIC
7 Un mundo perfecto
WARNER
8 Atrapen al ladrón
BUENAVISTA
9 Historias de la puta mili
COLUMBIA
10 Extremadamente peligrosa
POLYGRAM

* Datos facilitados por Videoclub Vergara (31-8-94).



MAS VENDIDOS

1 El fugitivo
WARNER
2 Máximo riesgo
COLUMBIA
3 Bambi
BUENAVISTA
4 Una proposición indecente
CIC
5 El piano
FOX
6 La tostadora valiente
BUENAVISTA
7 Daniel el travieso
WARNER
8 El libro de la selva
BUENAVISTA
9 Acosada
UIP
10 La bella y la bestia
BUENAVISTA

* Datos facilitados por El Corte Inglés (31-8-94)

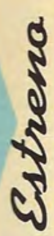
Blancanieves y los Siete Enanitos



Creo que hoy ya resulta evidente que **Walt Disney** jamás podía imaginar, en aquella ya lejana fecha de 1937, que su empeño le traería tan beneficiosas consecuencias. Hacer frente a un largometraje de dibujos animados, por mucha experiencia que se tuviera acumulada, no dejaba de ser un riesgo.

Una aventura

Esto es lo que fue **"Blancanieves y los siete enanitos"** desde el instante mismo en que pasó por la mente de Walt la adaptación de un cuento clásico en todos los hogares. Los peligros que corría con su pretencioso proyecto desaparecían a la par que veía como los incrédulos iban creyendo poco a poco.



¿Tenían realmente experiencia suficiente **Walt** y **Roy** como para acometer este trabajo? Desde luego que los empleados de su Estudio estaban ansiosos de enfrascarse en la película porque sabían de antemano que eso suponía trabajo para todos y experiencia de cara a su futuro profesional. La calidad de los cortometrajes producidos por los hermanos **Disney** avalaban año tras año su trabajo. Nadie dudó, hasta ese año, que sus películas no fueran rentables. Además de numerosos Oscars, los **Disney** llegaron a disponer de una economía bien saneada.

La pasión por lo nuevo, el sentirse en un espacio más abierto y poder desarrollar historias más extensas, fueron argumentos que el propio **Walt** presentó a su hermano con el fin de que accediera a embarcarse en esta apasionante historia.

Un paso de gigante

Walt tenía muy claro que no se limitaría a repetir los esquemas que hasta la fecha había aplicado a sus cortos. La historia, la expresión visual y su propuesta comercial debían compaginarse para hacer una película atractiva para todo el mundo, comprensible en cualquier país.

Para poder alcanzar estos retos debía disponer de medios; y ya se sabe que para llegar a estos es necesario un presupuesto holgado. Las dificultades se le presentaron a cada paso que daban. Quizás la mayor e ineludible se centraba en disponer de una cámara especial que facilitase el trabajo de cara a darle una nueva dimensión a los dibujos planos. Dedicando un buen pellizco del presupuesto a este nuevo artilugio, los hermanos **Disney** ofrecen a su equipo de trabajo la posibilidad de situarse en la vanguardia de la creación de dibujos animados.

Un rasgo que caracterizó siempre el trabajo del Estudio fue la perfección. El rodaje de escenas con actores de carne y hueso permitió lograr los mejores movimientos para los personajes. **Walt**, que se obsesionaba por cada detalle, fue capaz de eliminar en el resultado final escenas casi completas con el fin de darle más continuidad a la historia, así como fijar mejor los rasgos de alguno de sus personajes.

El paso de gigante situó a los dibujos animados al mismo nivel que cualquier producción con imagen real, hecho que toda la industria agradece desde esta fecha a los **Disney**.

La historia

No creo que todavía hoy, alguien desconozca la historia de los hermanos **Grimm**. Los ingredientes están servidos: una jovencita muy bella, que despierta la envidia de su madrastra-reina, unos ena-


FICHA TÉCNICO-ARTISTICA

Título original: "Snow White and the Seven Dwarfs". 1937.
Producción: Walt Disney Productions.
Director supervisor: David Hand.
Guión: Ted Sears, Earl Hurd, Dorothy Ann Blanck, Richard Creedon, Otto Englander, Webb Smith, Merril de Maris, Dick Richard y David Hand.
Directores de animación: Hamilton Luske, Norman Ferguson, Vladimir Tytia y Fred Moore.
Directores de secuencias: Ben Sharpsteen, William Cotrell, Lawrence Morey, Peter pearce y Wilfred Jackson.
Música: Frank Churchill, Paul J. Smith y Leigh Harline.
Canciones: Larry Morey, Leigh Harline, Frank Churchill y Paul J. Smith.
Duración: 81 min.

nitos que la acojen en su casa mientras la reina-bruja de turno la duerme en un sueño tan profundo del que sólo la puede despertar un príncipe, ¡como no!, azul.

Con un argumento tan singular, **Walt** supo darle una dimensión más imaginativa. Si bien podemos tener más o menos definidos los rasgos de la reina, Blancanieves o el príncipe azul, quienes dan un juego sorprendente son los enanitos: frente a un Gruñón que parece llevar siempre la voz cantante se encuentra Mudito, el personaje más expresivo de todos los hermanos; entre los dos deambulan Sabio, Alegre, Tímido, Mocoso y Dormilón.

El espectáculo que ofrece esta película es de tal magnitud que ya en su época sorprendió tanto a directores conservadores como vanguardistas y, como no, al público de todo el mundo.

No pasan los años

Casi a punto de celebrar el sesenta aniversario, todos continuamos admirando a la película "de toda la vida". Aunque en algún momento hemos pensado que las imágenes resultan un tanto acartonadas (quizá nos sentimos influídos por las últimas películas en las que la imagen por ordenador nos ha llevado a aplaudir **"La bella y la bestia"** o **"Aladdín"**), nadie le puede negar la creatividad que encierra la película en sus conjunto y algunas secuencias en particular (¡quien se puede olvidar del bosque tenebroso en el que parecen tener vida todos los elementos de la Naturaleza!).

El lanzamiento en vídeo no sólo trae imágenes de cómo se hizo la película, sino que ésta se presenta con una imagen reforzada, gracias a un proceso especial al que se la ha sometido para esta reaparición.

Disney vuelve, una vez más, a hacernos partícipes de sus joyas y a permitirnos el poder disfrutar, las veces que uno quiera, de su primer largometraje.

ALBERTO HERRERO

ANECDOTARIO

- La Academia de Hollywood reconoce los méritos de esta película concediéndole en 1938 un premio especial consistente en un Oscar y siete miniaturas del Oscar.
- El rodaje duró tres años (1934-1937).
- El presupuesto inicial fue de 250.000 dólares; el final alcanzó la cifra de 1.500.000 dólares.
- Cerca de setecientas personas trabajaron en el proyecto.
- La película está formada por dos millones de dibujos.
- Gracias a una cámara multiplana, situada verticalmente, se pudo rodar hasta cinco fondos simultáneamente.
- A partir de esta película los productos Disney invaden definitivamente el mundo.





Desde finales de junio, estamos asistiendo a una convivencia generacional en la que parecen tener mucho que decir los 'viejos carrozas' de los sesenta, de los que se publican vídeos recopilatorios, sus primeros discos y se organizan macroconciertos y giras. Esta nostálgica revisión parece estar dejando huella en las producción de nuevos trabajos, enfrascados en etiquetas más vaporosas, menos sólidas para un mañana, aunque consecuentes con las demandas generacionales. Aunque el cine no se queda atrás en esta vena nostálgica.





Spot & música

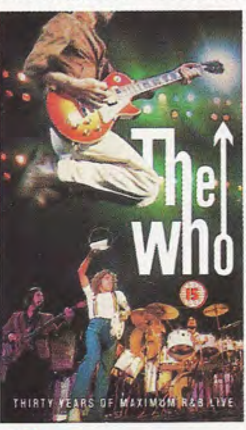
Ya nadie puede negar que junto con la calidad creativa que se aprecia en la mayoría de los anuncios televisivos que vemos en nuestro país, existe un aval de impacto sustentado en las músicas seleccionadas para estos spots. Este verano recién acabado ha tenido un éxito indiscutible: el "Hey Baby" que se escuchaba en el anuncio de *Estrella Damm*, título compuesto por **Bruce Channel** en 1961. La sintonía que se establece entre el consumidor y el producto -el caso mencionado es un ejemplo- lleva a provocar unas reacciones comerciales que se vienen aprovechando desde que en 1992 se editase aquel "Locos x la tele", en el que se incluían títulos como "The Joker", de **Steve Miller Band** o "I'm Sorry", de **Brenda Lee**. Poco tiempo tandaron en sacar un segundo CD recopilando más música 'publicitaria'. Y siguen, y siguen...















30 años con "The Who"

Pasaron, también, por el escenario del mítico *Woodstock.* Una vida plagada de éxitos le consagran como uno de los grupos más representativos de estas últimas décadas. Quienes las han vivido no se olvidan de sus actuaciones en directo. Esta banda británica, formada por **Pete Townshend, John Entwistle, Roger Daltrey** y **Keith Moon** fue marcando una impronta entre los jóvenes que le siguieron desde sus inicios, básicamente por su poco convencional manera de mostrarse ante el público.

"30 Years of Maximun R&B Live", puesto a nuestro alcance por **Polygram Video**, además de las explicaciones que ofrecen los miebros de la banda sobre su vida musical, ofrece una larga lista de intervenciones que van desde la de agosto de 1965, en el '5th National Jazz and Blues Festival', hasta las de finales de los ochenta. Canciones para el recuerdo aquí recogidas: "Anyway, Anyhow, Anywhere", "So Sad About Us", "A Quick One, While He's Away", "Happy Jack", "My Generation", "Behind Blue Eyes", entre otras. Una buena cinta, una impresionante historia y mucha nostalgia.

MUSICA TOP

(LP, MC, CD)

1. **The 3 Tenors...** WARNER MUSIC
2. **Nadie es perfecto** ARIOLA
3. **Laura Pausini** DRO
4. **Mucho más que dos** ARIOLA
5. **Adagio Karajan** DEUTSCHE/POLYGRAM
6. **Esta boca es mía** ARIOLA
7. **Fogaraté** ARIOLA
8. **Music Box** CBS-SONY
9. **Antología (Mocedades)** EPIC
10. **Clásicos de la provincia** PHONOGRAM/POLYGRAM

* Datos facilitados por AFIVE (5/10-9-94).

Música en Láser Disc

*Son ya muchas las personas que disponen de un equipo reproductor de LD en casa, por eso creemos que es oportuno recordarles algunos de los títulos musicales que ya tienen a su alcance y de hablarles de otros que salen ahora a la venta en este soporte. También conviene recordar que **Pioneer** sigue abriendo más opciones a otros nuevos títulos y autores, no descartando la posibilidad de introducir estilos más variados.*



● **"Iron Maiden-Live at Donington"** (Dur. 90 min.) es uno de los títulos recientes en LD. Reúne material único de la actuación que encabezó el Festival de Donington de los Monstruos del Rock. En esta grabación todavía se recoge la actuación de **Bruce Dickinson**, el líder de la banda; poco tiempo después la abandonaría para realizar su carrera en solitario. Son 20 los temas que se ofrecen en este disco, entre los que se encuentran "Be Quick Or Be Dead", "Wrathchild", "The Evil That Men Do", "Heaven Can Wait", "Hallowed Be Thy Name" y "Running Free", entre otros.

● **"Tina Turner-Simply The Best"** (Dur. 90 min.) contiene 21 temas con los que se cubre la carrera de una de las estrellas más populares y representativas de la música de estas últimas décadas. Una mujer, que con su sola presencia en un escenario hace vibrar a un público incondicional, no pasa desapercibida. Para todos aquellos que deseen seguir disfrutando de su música, tienen ahora la oportunidad de contemplar su trabajo, escuchando títulos como "The Best", "Better Be Good to Me", "We Don't Need Another Hero", "I Don't Wanna Lose You", una doble versión -color y blanco y negro- de "What's Love Got To Do With It", y sus duos con **David Bowie** "Tonight" y **Rod Stewart** "It Takes Two".

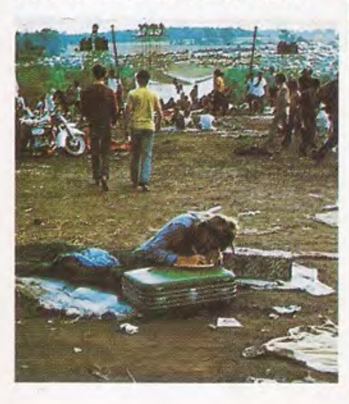


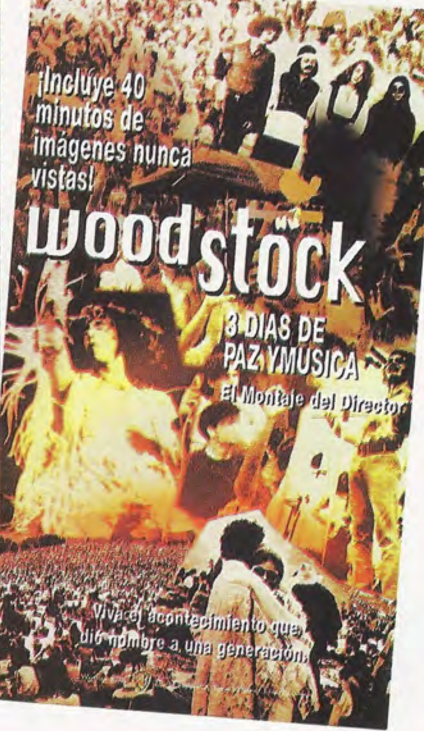
● **"One Woman"** (Dur. 90 min.) pretende ser un homenaje a otra de las voces más interesantes de la música de los últimos treinta años, **Diana Ross**. En su versión vídeo ya había alcanzado un gran éxito. Este nuevo LD reúne 22 temas y buenos vídeos promocionales, desde aquellas canciones como "I'm Still Waiting", "Theme From Mahogony" o "Why Do Fools Fall In Love", hasta éxitos como "Force Behind The Power", "One Shining Moment" y "Heart Don't Change My Mind". Sin duda alguna, el mejor recuerdo de la 'artista más famosa de todos los tiempos', según Guinnes.

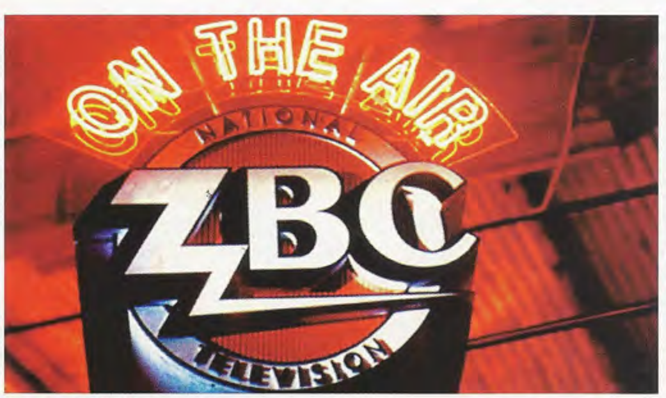
Woodstock en el recuerdo

Ya se han calmado los ánimos que llevaron a celebrar el 25 aniversario de una de las citas musicales más recordadas del mundo de la música. Sin embargo permanece en el recuerdo la importancia de aquel primer macroconcierto, singular encuentro que ofreció unas señas de identidad a toda una generación. Aprovechando la celebración, disponemos de un video **Warner** en el que se recoge el nuevo montaje que realizó **Michael Wadleigh** a partir de la película que dirigiera entre el 15 y el 17 de agosto de 1969. A las actuaciones de **Joe Cocker & The Grease Band, Jimi Hendrix, Santana, Joan Baez, The Who**, entre otros, se han incorporado algunas que en su momento fueron descartadas de la película, como la de **Jefferson Airplane**.









David Lynch en televisión

Ya es de todos conocida la nueva serie de televisión de este director, que emite **La 2. "En el aire"** es una comedia centrada en la vida de una cadena de televisión en los años cincuenta, la ZBC, que decide poner en el aire "El show de Lester Guy". Mil y una razones se presentan en los preparativos como para temerse lo peor. El día del estreno nadie da crédito a lo que allí sucede. Pero, cosas de la audiencia... Una serie de siete capítulos que no se debe dejar de ver.



Una mayor oferta

Ya lo habíamos anticipado en abril. A primeros de septiembre han comenzado las emisiones regulares, por el satélite **Hispasat**, los cinco canales que habían solicitado señal. Claro que nos preguntamos qué sentido tiene contratar un satélite para emitir una programación enlatada hace años, pobre y falta de originalidad. **Antena 3 TV** y **Tele 5** deberían haber preparado una programación interesante y no aprovechar los "restos" de sus stocks. Esperemos que cuando los codifiquen emitan algo más interesante. Los canales de TVE no tienen, de momento, competidor alguno por este satélite.



El arte en La 2

Desde hace algún tiempo venimos degustando de la continuidad de la cadena a partir de los motivos elegidos para las cortinillas. El objetivo de la selección temática se basa en la idea de que la cultura esté al alcance de cualquiera; se desmitifica el arte y se le resta un poco de su seriedad. Aplicando la tecnología 2D han desarrollado las imágenes de "El caballero de la mano en el pecho" (El Greco), "El quitasol" (de Goya), "Matrimonio Arnolfini" (de Van Eyck), "Las grandes bañistas" (de Cezanne), el "Baño en Asnières" (de Seurat), "Dos mujeres tahitiana" (de Gauguin) o "La habitación de Vincent en Arles" (de Van Gogh). En 3D podemos ver los "Jeroglíficos egipcios", el "Partenon", "Moais-Isla de Pascua", "Abu Simbel", "Stonehenge", los "Botes de sopa Campbell's" (famosos por Andy Warhol) o un "Jarrón griego". Todo ello para hacernos disfrutar de la televisión.






Un mercado inquieto

La televisión americana está pasando por momentos difíciles. Las empresas que controlan las principales cadenas están a punto de sucumbir ante el poderío de ciertos grupos de comunicación que desean hacerse con estos medios. A la plaza de la **NBC** y **CBS** han saltado, como posibles compradores, la **Walt Disney Company** y la **Time Warner**.



MAS VOTADOS

1. Elefanta
2. Predator (Adidas)
3. Coca-Cola
4. Kas "24 horas"
5. Liberto
6. Cruzcampo
7. Liptonice
8. Nesquik
9. Kaliber
10. Nestea



MAS VOTADOS

1. Farmacia de Guardia — ANTENA 3 TV (315 V.)
2. Ranma — ANTENA 3 TV (297 V.)
3. Primer Plano — CANAL + (224 V.)
4. Días de cine — LA 2 (218 V.)
5. Expediente X — TELE 5 (185 V.)
6. Grandes documentales — LA 2 (134 V.)
7. Star Treck — ANTENA 3 TV (115 V.)
8. Los inmortales — TELE 5 (97 V.)
9. Aquellos maravillosos años — LA 2 (94 V.)
10. Los vigilantes de la playa — ANTENA 3 TV (75 V.)

Noticias del Canal

24 HORAS Y MAS OFERTA

Esto es lo que ofrece **Canal +** a partir de este mes. Con un aumento sustancial de abonado, la cadena de pago presenta una muy interesante programación que llevará a más de uno a pensárselo. De entrada emite las 24 horas del día, todos los días de la semana. Los grandes títulos de la temporada tendrán su cabida en la parrilla, como también habrá espacio para los contenidos de vanguardia, los informativos, deportivos y documentales.





ESTRENOS DEL CINE ESPAÑOL

A partir de la fecha, quien quiera ver cine español reciente tendrá que abonarse a **Canal +**, pues no sólo ha adquirido la casi totalidad de las películas españolas producidas en 1993, sino que también ha hecho lo propio con lo que ha salido de la industria en lo que va de año 1994.

En rodaje

Continúa el rodaje de la comedia de situación **"Pepa y Pepe"**, una serie de 26 capítulos dirigida por **Manuel Iborra.** La vida cotidiana de una familia española de clase media, en la que una pareja ve como sus problemas no desaparecen, así como las discusiones y los momentos felices. Sus tres hijos son el motivo de su lucha diaria, al igual que las telenovelas catódicas. Al frente del reparto se encuentran **Verónica Forqué, Tito Valverde, María Adánez, Silvia Abascal, Carlos Vilches** e **Isabel Ordaz**.





Antología Catódica



FELICITACIONES

- A las autonómicas por emitir el programa **"¿Te acuerdas...?"**, en el que se hace un recorrido por todo lo sucedido entre 1950 y 1975.
- Porque somos muchos los que seguimos la serie **"El compromiso de Shanon"**, que emite **TVE**, y nadie puede escapar a la propuesta que nos hace Lewis Teague (director de, entre otras películas, "La joya del Nilo"), con un personaje muy singular interpretado por **Jamey Sheridan**.
- A **TVE,** porque muy pronto empezará a emitir programas con subtítulos para que los sordos ya no tengan problemas.

DE PENA

- Porque las televisiones se muestran incapaces de atender las sucesivas quejas de los telespectadores. No hay manera de que se olviden de los cortes publicitarios. Está claro que la directiva de la "Televisión sin fronteras" empezarán a aplicarla cuando se agote el plazo establecido (¡Todavía nos queda un año por delante!).
- Porque como empiecen a aplicar aquí el ejemplo de las grandes cadenas norteamericanas, nuestras cadenas, con tal de no perder audiencia igual deciden suprimir los spots entre programas para enganchar a la audiencia de un programa a otro (ello, como se puede suponer, significa que los cortes se seguirán produciendo durante la emisión de un programa).
- Porque debemos saber que todos, o cuando menos una inmensa mayoría de los dibujos animados japoneses que vemos en nuestras pantallas, en su propio país apenas circulan. La violencia la tienen muy controlada.
- Pues todos los amantes y fieles seguidores de **"Los picapiedra"** empiezan a estar cansados de que estos felices amigos están copando muchas de las horas dedicadas a dibujos. ¿Se han subido todos los canales al carro del éxito?



El verano, para muchos, no fue tan malo como esperaban. Entre tanto partido y tanta reposición, encontraron algunos programas interesantes. Claro que no todos los días podíamos estar contentos; y menos con ciertos horarios: parece que estuvieron buscando las horas más inoportunas para ponernos nuestro programas elegidos.



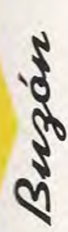
LOS RESTOS DEL VERANO

Socorro... No sé si ponerme a llorar o mandar la tele de vacaciones. Muchas repeticiones de series y pocas buenas películas. Lamentable lo del **"Príncipe de Bell Air"**. Al menos hay una serie que pude ver, **"Estudiantes en el Caribe"**. A mi me pareció genial, ¿y a vosotros?.

Inmaculada Merino Martínez
2 Sanlucar de Barrameda. (Cádiz)

Parece que con el verano Televisión mejora, **"Espacio Profundo 9"**, **"Remington Steele"**, **"Blossom"**. ¿O será que empiezo a ver televisión no deportiva?. De todas formas la tarjeta ya estaba escrita.

Ramón Castillo Rodríguez. Jaén.



Para cuando **"Sea Quest DSV"** en la 1ª, "la de todos"?. Por fin ha llegado **"Star Trek: Deep Space Nine"**.

Pedro José Merchán Elena.
Tolox (Málaga).

Por fin ponen **"Espacio Profundo 9"**!, ¡y es genial!. Imprescindible para aficionados a la CF y a la TV de calidad.

José Luis Viruete y Bensi el Ferengi.
Alcalá de Henares (Madrid).

Albricias!, **Antena 3 TV** se ha decidido a alegrarnos el verano con **"Star Trek: Deep Space 9"**. Ahora, si TVE hace lo propio con **"Seaquest DSV"** y las autonómicas (en concreto **Canal Sur**) con **"ST: The Next Generation"** y **"Dragon Ball Z"** nuestra dicha será completa. Con respecto a esta última, aquí en Andalucía no se ve "gracias" a dos miembros del poder andaluz (antiguo partido andalucista) que la vetan en el Consejo de Administración de **Canal Sur**. A ver si, tras las últimas elecciones (en las que han perdido 8 diputados), la cosa cambia. En fin, si alguien quiere estar al tanto de lo último que ha pasado en Japón, que me escriba.

Pedro José Caro Garrido. Granada.

Creo que no hace falta que digamos nada al respecto. Todos seguimos luchando porque no pasen de nosotros y nos ofrezcan series y programas buenos.

¿QUÉ PROGRAMA ME GUSTA?

Hola. Os voy a contar mi problema con esta sección. Siempre cuando relleno el TOP TV, al llegar al 4º o 5º puesto, siempre me quedo en blanco pensando que puedo poner, puesto que no hay ningún programa, en cualquier cadena, que merezca la pena ver.

Rafael Pérez Sánchez.

Creo que no eres el único. Todos, de una manera u otra, nos encontramos en la misma situación. La verdad es que mucho anuncian las nuevas programaciones y apenas encontramos algo diferente a la temporada anterior. Creo que nos debemos volcar en ciertas madrugadas, en donde parece ser tenemos nuestro buenos programas.

QUEJA Y RUEGO

Ruego a los señores responsables de las diferentes cadenas televisivas, emitan, y de una pu.. vez nuevos episodios de las maltratadas series **"Ranma"**, **"Parker Lewis"**, **"Dragon Ball"** y **"Fresh Prince"**.

Eliseo Soriano Casanova.
Alberique (Valencia).

¿Tú cree que sólo maltratan las series? Pienso que el producto televisivo se está haciendo viejo, conservador, aburrido y... mejor escuchar música o leer un libro.

UNA PROGRAMACION DE RESTOS

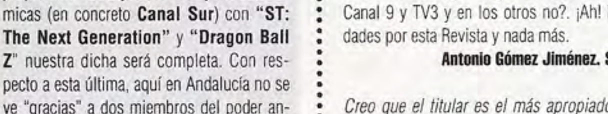
Me gusta mucho **"Dragon Ball"** y los de **Canal 9** no me dejan verla bien. **"Dragon Ball ZZ"** la han cortado 3 o 4 veces. ¿Es que no se aclaran?. En **Antena 3 TV** han cortado **"Sailor Moon"** y espero que la vuelvan a poner.

María Isabel García Quesada.
Villajoyosa (Alicante).

Sé que os resultará pesado, pues seguramente lo habréis escuchado miles de veces, pero... ¿volverán a echar **"Bola de Dragón"** por **Canal Sur** o alguna otra cadena con la que sintonizo; **Tele 5, Antena 3 TV, TVE 1** y **La 2**?. ¿Por qué han vuelto a echar esta fenomenal serie por algunas cadenas como Canal 9 y TV3 y en los otros no?. ¡Ah! Felicidades por esta Revista y nada más.

Antonio Gómez Jiménez. Sevilla

Creo que el titular es el más apropiado para las dos cartas. O las teles se aprovechan de los saldos o emiten restos de lo comprado hace mucho tiempo, o cortan cuando y donde quieren los capítulos de una serie. Seguimos sin entender nada.



LAS BUENAS PESADILLAS

Quiero felicitar a **Tele 5** por la serie **"Las pesadillas de Freddy"**. Espero que la emitan completa esta vez. ¿Saben si **Tele 5** tiene previsto emitir los capítulos que faltan de **"Historias de la Cripta"**?.

Diego Mazaira Peteiro. Orense.

Lo malo de las pesadillas fue la hora. Posiblemente emitan más capítulos de la serie que comentas. Y digo posiblemente, porque ya no pongo la mano en el fuego por ninguna televisión, porque seguramente me volvería a quemar, y ya está bastante chamuscada.

EN BUSCA DE EPIDERMIS

Busco los episodios emitidos por **Tele 5** de **"PlayBoy"** y los emitidos por **Canal 9** de **"Penthouse"**. Llamar al 91/6046629.

José Antonio Capellades Gómez.
Gijón (Asturias).

*Te sería más rentable abonarte al canal codificado, ya sabes por aquello de la V.O. sin trampa ni cartón. De todas formas, también te recomiendo algunas pelis de **Russ Meyer**, seguro que alucinas. ¿Qué no las conoces? Ya las tienes en vídeo. ¡A calentar motores!*

Y QUIERO SABER

Me gustaría saber porque no reponen la serie **"Galáctica"**, siendo una de las mejores que se han visto jamás en estos lares.

José Luis De Haro Pérez.
Ptº Sagunto. (Valencia).

*Yo también quiero saber porque no emiten otras cosas por televisión. Desde luego, y lo siento amigo **José Luis**, los programadores no confían en nosotros; más bien se fían de los datos de audiencia que les remiten las agencias de turno. Tú y yo no somos audiencia.*

PARECIDOS

Nadie se ha dado cuenta del parecido que hay entre Dana de **"Expediente X"** y Kira de **"Star Trek: Deep Space Nines"**?.

Alfonso Suárez Suárez.
Oviedo (Asturias).

¿Alguien más se ha dado cuenta? Es bueno seguirle la pista a los rostros populares. Por lomenos tenemos un entretenimiento.

UNA DUDA

Espero que me saquen de una duda. Leo mucho, sobre todo en los cómics, que se está esperando que se emitan los capítulos de los dibujos **"X-Men"** por **Tele 5**, pero ¿no los echaron ya en septiembre del año pasado?. Yo, por lo menos, vi un puñado de ellos (a lo mejor fui el único que los vio en toda España).

Ramón Castillo Rodríguez. Jaén.

La verdad es que con tanto cambios y tantos rollos casi no nos hemos enterado de nada. Que algún amigo nos ayude, si puede.

UNA BUENA CADENA

Apoyo a **La 2** porque parece que es la única que reúne las condiciones de un buen canal para todos los públicos, y en la única que "proyectan" documentales serios y entretenidos. Algunos estamos hartos de tanta degeneración de la tele por culpa de las cadenas y sus batallitas por los telespectadores.

Moisés N. Edú Corredor.
Boadilla del Monte (Madrid).

*Para nosotros, la mejor de todas. Salvando algunos casos muy, pero que muy contados, nos quedamos con la casi totalidad de programas emitidos por **La 2**. Quizás tenemos que formar un club en defensa de esta cadena.*

DIRECCIONES

Me podríais dar la dirección de **TVE, La 2, Antena 3, Tele 5, C+, Canal 9, Tv3, Tele Madrid**?.

Antonio E. Corvera Bello. Barcelona.

Que pasa, quieres hacer una encuesta o conectarte directamente con ellas para saber en el último segundo cual es el cambio habido. Si vas a la Dirección General de Comunicaciones de la Generalitat, allí te informarán de todos los datos que nos solicitas. Te es más fácil y evitamos algo engorroso en este buzón.

NUESTRO AMIGO AMERICANO

Soy de Venezuela y tengo un canal privado donde puedo ver canales españoles. ¡Es lo máximo! ¿Pueden decirme si acaso hay bastantes canales?

Eduardo Rivas García. Caracas (Venezuela)

Gracias por seguir nuestra revista desde tan lejos. En España existen muchos canales de televisión, públicos y privados; algunos ya emiten por satélite. Pero la verdad, los amigos de la revista te podrían hablar muy bien de la calidad de las emisiones. Creo que tu admiración hacia nuestras televisiones llama un poco la atención. Posiblemente te contestará algún amigo.



Me encantan los trenes



Ahora que ha pasado el período vacacional para la mayoría de los españoles, quizás resulte oportuno motivar a todo el mundo de cara a añorar aquellos viajes en tren en los que se unía el placer de viajar con el descubrimiento de nuevos paisajes, lugares recónditos a los que difícilmente accedería el viajero más acostumbrado a paisajes urbanos. Todavía hoy, se conservan algunos itinerarios que muchos amantes de los trenes mantienen vivos.

Son muchos los videos que nos hablan de las grandes locomotoras como las "Mallard", de 170 toneladas, o de los trenes que circularon por los grandes espacios rusos desde 1893. No faltan las máquinas de vapor, los trenes de alta velocidad o ejemplares únicos como la quitanieves a vapor XROT 9213, el último gran monstruo.

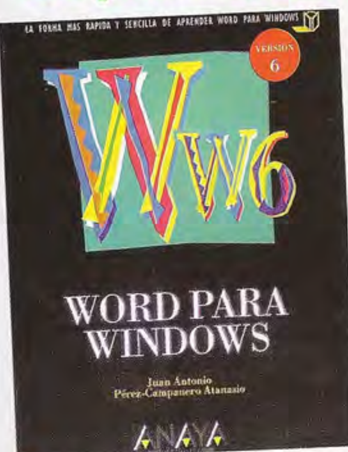
Ya en nuestro país, podemos disfrutar con **"La vuelta a España en 80 trenes"**, trabajo realizado por **John Cocking** en el que nos invita a disfrutar mejor de esos cambios de trenes, de las estaciones que se transitan, de los vagones añejos y cómodos. También disponemos de una colección que nos habla de **"Los pequeños grandes trenes"** y **"Las locomotoras de vapor"** que circularon por nuestras provincias (las Mataró, Garrat, Mikado o Reina del MZA). La última propuesta que se hace, de momento, invita a reconstruir esta historia a través de las maquetas.

Muchos españoles dedican horas de su tiempo libre a este arte que, después de ver sus obras, nos sorprenden a la inmensa mayoría. Para todos los que deseen adentrarse por primera vez en este apasionante mundo, cuenta con la guía y asesoría de **Brian Taylor** y **Charles Benedette**, dos famosos artesanos que les llevarán de la mano hacia este nuevo y maravilloso universo lúdico.





Las posibilidades de un procesador



Todavía son muchas las personas que tiene reparos a la hora de ponerse a trabajar en el ordenador. Sorprende como los jóvenes no hacen ascos al asunto informático mientras que algunos adultos todavía no creen en su rentabilidad. Bien, pues para todos aquellos que no sepan lo que es un procesador de textos y quieran beneficiarse de sus posibilidades, aquí tienen un texto muy, pero que muy claro, obra de **Juan A. Pérez Campanero**, con el que meterse de lleno en una nueva dimensión. Cada vez más se hace necesario utilizar este tipo de herramientas. No están los tiempos para ir dejando horas en pasar folios tras folios en una, ya lenta, máquina de escribir. Hay que abrirse a los nuevos horizontes. *Anaya Multimedia. P.V.P. 3.710 ptas.*

Las "redes locales"

La sociedad actual permite encontrarnos con situaciones en las que un buen apasionado de las maquetas puede estar, en su trabajo diario, metido de lleno en un sistema de producción basado en un sistema informático estructurado como red local. Desde pequeñas empresas hasta aquellas más complejas, una red local es hoy imprescindible para dinamizar el trabajo y, con ello, la producción de la empresa (por cierto, algunas personas tienen montada su propia red, con un sistema muy práctico de cara a rentabilizar su trabajo). La disponibilidad de aplicaciones especializadas para su uso por un grupo de personas, la unificación de sistemas y procedimientos, gran facilidad para el acceso a la información, su tratamiento y posterior almacenamiento, son algunas de las ventajas que tiene esta herramienta de trabajo. Esta guía práctica de **José Félix Rábago** a buen seguro que abrirá nuevos horizontes a todos aquellos que todavía no se han metido de lleno en este sistema. *Anaya Multimedia. Colección Guías Prácticas. 251 págs. P.V.P. 1.500 ptas.*



Noticias


El mejor espectáculo audiovisual
de la temporada. Disfrútelo en casa.
TV Proyector de 50".
Reproductor de Láser Disc.
Amplificador.
Pantallas Acústicas.
El mejor espectáculo audiovisual de la temporada.
Dirigido por Pioneer.
PIONEER
The Art of Entertainment

De nuevo han salido al mercado, a través de kioscos, la Colección Maxi-Juegos ERBE. Después del éxito de la primera edición quieren mantener la oferta para todos aquellos usuarios. Otras empresas (Drosoft) y editoriales se han unido en esta nueva campaña, sacando a la calle colecciones de videojuegos que seguramente a muchos de vosotros os animarán a seguir. De cara a estos próximos meses, las novedades se complementan con aquellos juegos que han salido a finales del verano. Os recordamos algunos y comentamos otros de indudable interés para todos.

"Full Throttle", a toda máquina



Lucas Arts presenta en CD-Rom una aventura futurista, inmersa en un mundo oscuro y de guerreros de carretera. Un motorista llamado Ben tiene que huir de la justicia porque ha sido acusado de asesinato. Va de ciudad en ciudad en busca del heredero perdido. A lo largo del camino se encontrará con otros motoristas, con la ley y al verdadero asesino. Hay partes alegres con mucha acción y aventura. **"Full Throttle"** es una gran aventura cinemática que muestra la acción más dramáticamente (una gran demostración de fuerzas entre los Mofetas y los Buitres). El Full-Screen Graphics permite un combinación de perspectivas y ángulos que dan un sentido realista a la animación, que se consolida con la música y los efectos digitales. El equipo que desarrolló el juego está formado por **Tim Schafer, Peter Chan** y **Larry Aherm.**



Una nueva batalla en las estrellas

Si deseas convertirte en una persona de élite, un agente especial de la alianza rebelde rodeado de un equipo inteligente, no tienes más que jugar a **"Dark Forces"**, una nueva batalla en las estrellas, una historia cargada de peligro e intriga. Desarrollada con un alto grado de detalles, en un entorno tridimensional, esta nueva aventura se desarrolla dentro de la línea de acción de **"Star Wars"**. Durante la partida el alter-ego es tremendamente manejable. Gracias a una rotación de 360 grados, puede subir y bajar la mirada y ejecutar movimientos tales como saltar o agacharse. Sorprenderá por su realismo y detalle. Hablaremos de él más adelante.







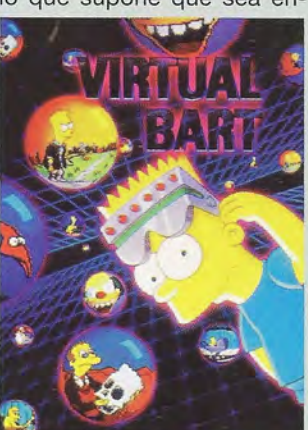
PC'S TOP

MAS VOTADOS

1 **X-Wing** (330 V.)
2 **Alone in the Dark** (250 V.)
3 **Rebel Assault** (230 V.)
4 **PC Fútbol** (150 V.)
5 **Sam & Max** (122 V.)
6 **Day of the Tentacle** (105 V.)
7 **I.J. and the Fate of Atlantis** (97 V.)
8 **Tie Fighther** (85 V.)
9 **In Extremis** (77 V.)
10 **PC Basket** (50 V.)

Un Bart Simpson virtual

Está ya en el mercado, para disfrute de todos los amigos que tengan SNES de **Nintendo** y Mega Drive de **Sega**, el **"Virtual Bart"** la última aventura de los Simpson presentada por **Acclaim**. En este caso el ansioso Bart no es capaz de esperar que su amigo Martin le explique el funcionamiento de un ordenador especial, lo que supone que sea engullido tras accionar un botón equivocado.



Para que pueda volver al mundo real, tenemos que ayudarle a superar varios mundo-niveles. Este juego presenta seis niveles distintos, que se pueden seleccionar a través de la ruleta virtual que aparece en pantalla. Estos niveles son: Jurassic Bart (será Bartasaurus), Doomsday Bart (un terrorífico guerrero de las carreteras), Pork Factory Bart Pig (un cerdo-Bart en una fábrica de carne), Virtual Class Picture (una diana a la que se lanzan huevos podridos), Baby Bart (un bebé travieso buscando un helado) y Mount Splashmore (un alocado nadador). Es el primer videojuego de los Simpson realizado con 16 Megas, con gran calidad de gráficos y facilidades de juego. Sólo queda que lo disfrutéis.

CONSOLAS TOP

MAS VOTADOS

1 **Dragón Ball Z,2** (260 V.)
2 **Street Figther II** (245 V.)
3 **Dragón Ball Z** (195 V.)
4 **NBA JAM** (192 V.)
5 **Star Wing** (130 V.)
6 **Sonic 3** (127 V.)
7 **Mario All Star** (108 V.)
8 **Legend of Zelda** (103 V.)
9 **Star Wars** (100 V.)
10 **Virtua Racing** (85 V.)



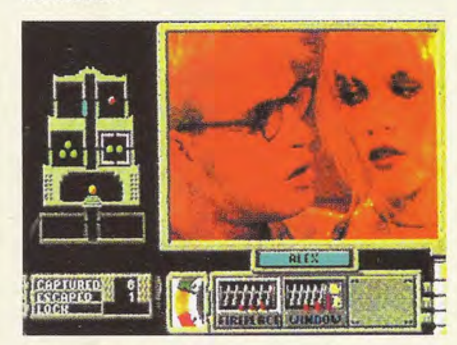
EL SUEÑO HECHO REALIDAD

Muchas de las apuestas que hoy presenta **Sega** para la Mega-CD, se basan en una calidad de imagen que supera cualquier producto lúdico en este tipo de ofertas. Las historias, los personajes y la acción que desarrollan las convierten en pequeñas películas en las que la propuesta es totalmente interactiva.

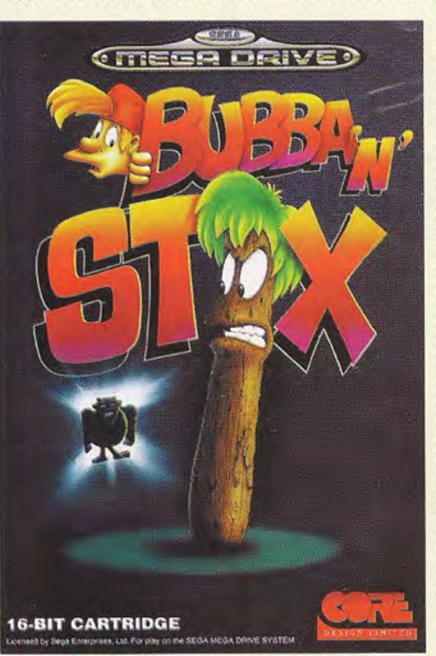
"Prize Fighter" te invita a subirte a un ring y comprobar "casi" en tu propio rostro el impacto de unos golpes que por su realismo te convertirán en boxeador ocasional. Tiene cuatro fases y una técnica digital sorprendente. Está dirigido por **Ron Stein.**

"TomCat Alley" es un simulador de vuelo, gracias al que te encuentras a los mandos de un demoledor F-14, un avión de combate que te meterá en la piel del piloto. Deberás manejar el sistema de radiocontrol (R.I.O.) responsable de los sistemas de comunicación, defensa y ataque del avión, así como de los sistemas de navegación por computadora. Gracias al sistema de video Full Screen apenas notarás que estás ante una pantalla. Fue dirigido por **Sam Nicholson.**





"Double Switch" te permitirá ayudar al personaje de la historia, Eddie, a localizar tesoros, desvelar misterios y resolver todo tipo de acertijos que se presentan en cada rincón de la gran mansión que habita. Un sofisticado sistema de alarmas y detectores facilitará la protección de los objetos. A lo largo de tres fases puedes vivir esta nueva aventura dirigida por **Mary Lambert**.



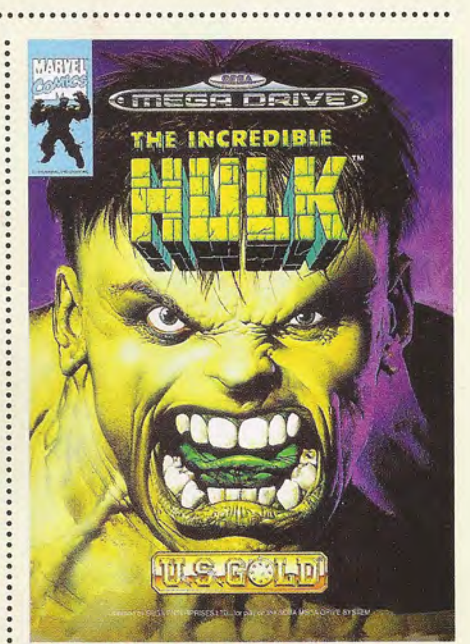
BUBBA'N' STIX

Va de lugares extraños, de naves extraterrestres. Bubba se encuentra metido en una historia en un lugar increíble y debe buscar la forma de escapar de manos de su secuestrador. Gran variedad de animaciones, calidad de las imágenes y muy divertida. Para algunos con dificultad de avance, aunque las situaciones nos recuerden a otras historias.

STREETS OF RAGE 3

Si ya has vivido las otras dos aventuras, poco nuevo te dirá la lucha que libran Axel, Blaze y sus compañeros contra el siempre malvado señor X y adláteres. ¿Pueden los nuevos personajes y todos los nuevos retos que te propone la historia animarte a resolver la situación que vive Axel? Los niveles son ocho y los movimientos muy conocidos, ni siquiera el cyber Zan animará las nuevas imágenes. En cualquier caso son 24 megas de acción ininterrumpida.





THE INCREDIBLE HULK

Sólo nos faltaba que llegara al mundo de las consolas. Todos los que hayan seguido las aventuras del personaje verde en el comic y en el cine, tienen ahora la oportunidad de enfrentarse al grupo de guerreros formado por Abomination, Absorbing Man, Rhino y Tyrannus. La lucha te sorprenderá. Puedes jugar de dos modos.Como Hulk o como Dr. Banner a lo largo de 5 animadas fases.

Planet Football

PLANET Football

PATHÉ INFOGRAMES CONDOR SOFTWARE

Antes de probarlo, a uno le da por pensar que es «otro producto que aprovecha las circunstancias del Mundial de Fútbol». Pero, se instala, se ejecuta, y... La presentación es prodigiosa, la música y el sonido son magníficos. **Infogrames** vuelve a sorprendernos.

Si hace poco ya lo había hecho con las dos partes de Alone in the Dark, aquí se repite de nuevo. Los programadores han aprovechado la garantía que el aspecto de las figuras poligonales significó ya entonces. Garantía de unos movimientos menos "atascados", más fluidos. La apariencia de estas figuras vectoriales a lo Realidad Virtual (término que últimamente se ha adoptado sin gran dificultad por todo aquel que se dedique o se identifique con la Ciencia Informática), confiere al juego de mayor veracidad.

Totalmente ventajosa resulta la parte en que se configura el equipo. En primer lugar se nos permite elegir el idioma, lo que ya significa una importante despreocupación para el usuario. Tras este apartado nos encontramos ante una completa pantalla de opciones, como manejar nosotros al portero, o dejar que el ordenador se ocupe de sus movimientos, escoger también entre jugar contra el ordenador o jugar contra un amigo, e incluso existen dos apartados de configuración que revierten en una mayor calidad del producto. Estos son el hecho de poder optar por el tipo de clima que queremos que nos acompañe durante el encuentro, y si queremos que exista viento o no.

Las demás opciones son ya las habituales dentro de este tipo de productos : Volumen de la música y efectos sonoros, calibrar el joystick, etc.

Tras esta pantalla de configuración, pasaremos a la elección de nuestro equipo, así como del equipo contrario. Podemos "pedirle" al juego que nos muestre las características de cada jugador : velocidad, agresividad, etc. Y ¿cómo no? -seguro que os lo estábais preguntando-, podemos también cambiar nuestras alineaciones.

Hasta aquí todo normal y usual en un simulador de fútbol, pero la parte importante en que se nota el toque programador de **Infogrames** es el juego en sí. Tras elegir, finalmente, si queremos acceder al modo de entrenamiento (sumamente útil para comprobar nuestra habilidad y disponibilidad antes de pasar a los encuentros), a un partido amistoso o a una final del mundial, podemos quedarnos gratamente sorprendidos por la originalidad del juego.

Aparte de lo que ya hemos comentado anteriormente, en cuanto al sublime movimiento de las figuras vectoriales, la posición de la





cámara subjetiva no es lo que hubiéramos esperado en un simulador de fútbol. No nos encontramos ante una perspectiva isométrica, ni ante una vista aérea, si no a ras de hierba, en el mismo terreno de juego. Esto es muy importante para poder adentrarnos en la acción, a pesar de que también tenga la desventaja de que si nos vamos campo abajo, perdemos los detalles de visión que dejamos atrás. Pero tras jugar unos minutos, te acabas habituando, y ésta deja de ser una característica negativa, para ser una "pequeña molestia" que pierde importancia.

En conclusión, es un simulador futbolístico, que se desmarca de lo habitual, y si eres aficionado a este tipo de video-juegos, no debes perder la posibilidad de comprobar este buen ejemplo de deportividad por ti mismo.

MANUEL SUAREZ



Jugador No. 1
Compone tu equipo

7. GOIKOETXEA Moy: 64

Velocidad
Técnica
Resistencia
Agresividad
Habilidad

Titulares	P	V	T	R	A	H	M
1. ZUBIZARETTA	G	99	99	99	99	99	99
2. FERRER	D	50	68	56	45	65	56
3. CAMARASA	D	60	45	68	50	64	57
4. ALKORTA	D	70	69	60	60	65	64
5. GINER	D	60	70	55	45	57	57
6. HIERRO	M	64	60	78	50	60	62
7. GOIKOETXEA	M	75	68	72	50	75	68
8. NADAL	M	68	60	59	43	65	59
9. LUIS	A	66	64	81	40	68	63
10. ENRIQUE	A	70	48	69	38	72	59
11. SALINAS	A	65	65	70	40	71	62
12. NANDO	D	65	62	49	55	52	56
13. AMOR	M	60	63	57	47	70	59
14. CAMINERO	M	55	50	60	35	54	50
15. SANCHEZ	A	69	54	60	38	58	55

Ver adversario
Ok Retorno

REQUISITOS:
VERSION: PC.
PROCESADOR: 386DX a 25 Mhz, mínimo recomendado.
DISCO DURO: 20 Mb disponibles.
RAM: 4 Mb.
TARJETA: VGA o MCGA 256 colores.
OBLIGATORIO: Ratón.
OPCIONAL: Tarjetas sound Balster y compatibles; 1 o 2 joysticks.



La casa **Lucas Arts** lleva mucho tiempo sorprendiéndonos con cada uno de sus nuevos productos. Usualmente lo hace con las llamadas Aventuras Gráficas, pero de un tiempo a esta parte se está saliendo de su propia normalidad, realizando estupendos simuladores de vuelo. Primero nos hicieron abrir nuestras bocas con **The Secret Weapons of the Lufthwafe**, después con **X-Wing**, y ahora lo hacen con este **Tie Fighter,** que es una pequeña maravilla de los juegos para ordenador.

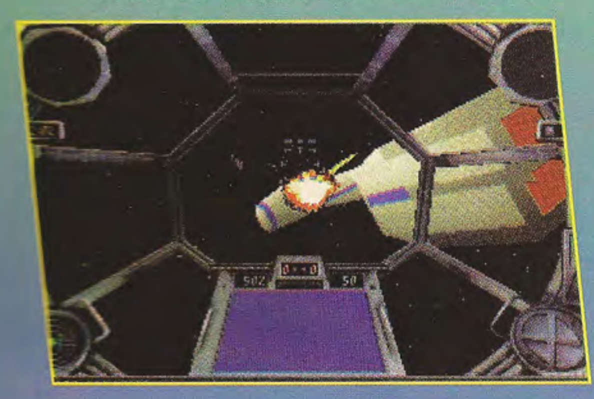
Si los amantes de los simuladores podían estar de enhorabuena con aquel anterior producto, que ya nos fascinó por su rapidez en la ejecución de las órdenes y su sencillo manejo, dentro de lo complicado que suele resultar el manejo de un simulador de vuelo, **Tie Fighter** ha mejorado, con mucho, los aspectos que pudieran ser fallidos en aquella ocasión. **X-Wing**, volaba a veces a trompicones y nos hacía enfadar por no obedecer por completo y a tiempo nuestros mandatos de vuelo. Sin embargo, en **Tie Fighter** los programadores del equipo de **Lucas Arts**, en un notable afán de superación, han desarrollado un perfecto simulador de combate espacial.

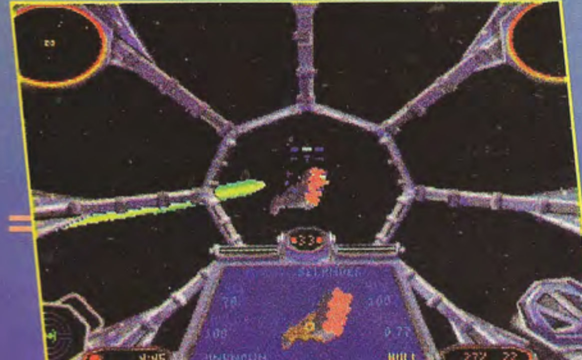
Como única pega, podemos reseñar que es casi insustituíble la utilización del joystick para su manejo, pues el ratón se sale fácilmente de los límites de su alfombrilla, y lógicamente con el teclado no es posible realizar todas las funciones. Algo que ya nos pasó en **X-Wing**.

El aspecto más apasionante y original de **Tie Fighter** es, sin lugar a dudas, el hecho de que podamos adoptar el punto de vista de "los malos", ya que esta vez, tenemos la oportunidad de dirigir un caza del Imperio Galáctico, y no las dulzonas naves rebeldes, que ya nos empezaban a tener algo aburridos. Esta vez el equipo de programadores ha sabido ver donde estaba la voluntad del usuario, con mucha sabiduría. No siempre apetece ser los sosainas buenos de la película, y el Reverso Tenebroso ha sido mucho más poderoso en esta ocasión (aunque, ya conocemos el lanzamiento por parte de **Lucas Arts** para CD-ROM, de **Rebel Assault**. La flota estelar del Imperio no podía decir la última palabra).

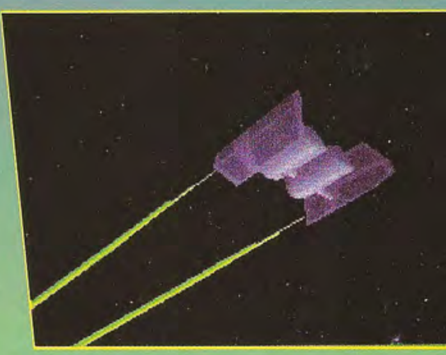
En cuanto a los aspectos técnicos del juego, a veces, la sensación de realidad es de una magnitud tan formidable, que podemos tener la impresión de estar viendo escenas de las películas de la saga **"Star Wars"**. Sin duda, también contribuyen a ello los estupendos sonidos digitalizados y la poco variada versión que del tema de **John Williams** han realizado nuestros amigos de **Lucas Arts** para estos dos productos, pues sigue siendo prácticamente la misma que en **X-Wing.** La presentación, con las voces digitalizadas del Emperador, Darth Vader y el coronel de vuelo, es extraordinaria. Realmente nos hacen creer que es necesario recuperar el orden en la Galaxia, y machacar a los caóticos rebeldes.

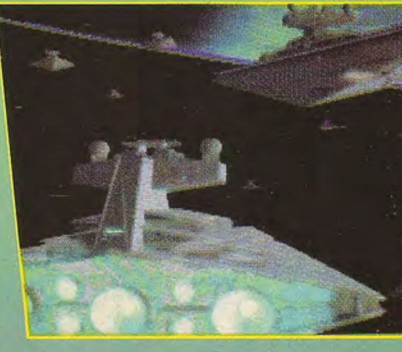
El desarrollo del juego guarda también cercanas similitudes con **X-Wing**. Comienza cuando entramos en la estación espacial Imperial y a la entrada se nos so-

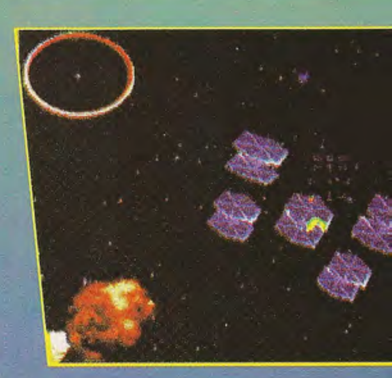












Las diferencias de manejo respecto a X-Wing son prácticamente inapreciables. Tenemos ante nosotros un abanico de posibilidades antes de cumplir nuestras misiones específicas. Podemos elegir entre cinco modalidades de cazas estelares pertenecientes a la flota imperial, lo que hace más ameno el juego, por sus diversidades de vuelo y diferencias en su armamento.
Estas cinco naves son : el Caza Estelar TIE, el Interceptor TIE, el Bombardero TIE, el Caza Avanzado TIE y el Cañonero de Asa...

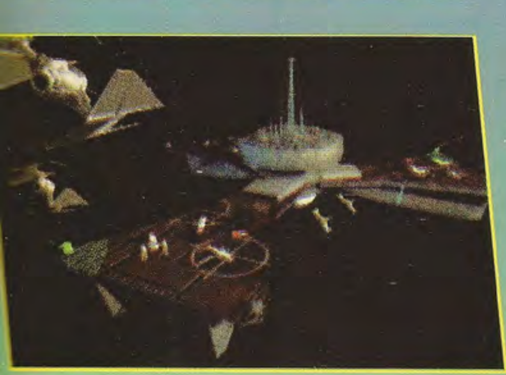


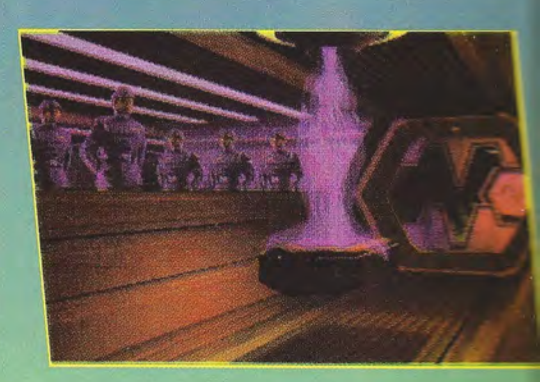




licita que registremos nuestro nombre, lo que resulta útil para que el ordenador del Imperio vaya grabando nuestra puntuación, nivel de vuelo y medallas ganadas durante el combate.

Una vez resuelto este capítulo, pasamos al pasillo central, donde encontramos una serie de puertas que nos llevan a diferentes salas. La primera de ellas es la sala de entrenamiento, que nos permite salir a una especie de anillo hueco que debemos atravesar por cada uno de sus sectores, disparando a unas figuras geométricas, que nos añadirán puntuación y tiempo para poder completarlo.

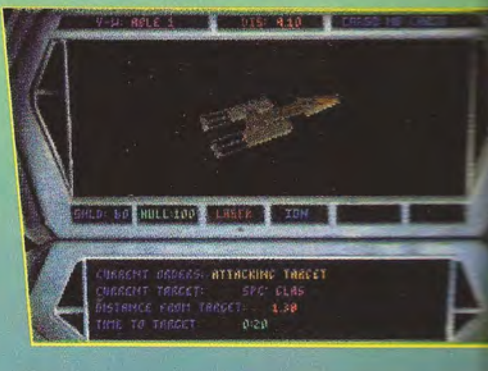




Cuando estemos más preparados, tras haber completado el entrenamiento, otra puerta nos lleva a un simulador de combate (aunque resulte extraño encontrar un simulador dentro de un simulador), donde podremos acceder a una falsa batalla, con la original característica de poder accionar una cámara de vuelo con la que grabaremos nuestra misión.

La siguiente puerta es la de admisión a las verdaderas misiones, que serán de enorme dificultad para aquellos que no se hayan entrenado a fondo. También podremos grabar nuestro vuelo y sus resultados.





Una puerta accesoria más, sirve para estudiar las características de las diversas naves. No sólo las que podemos manejar, sino también las que pertenecen al enemigo, tanto de guerra, como de cargamento.

Y la puerta que falta nos lleva a la sala donde podemos visionar la película que se ha grabado durante la misión, para, de esta manera, aprender de nuestros propios errores.

Resumiendo, un estupendo producto, por el que debemos agradecer a **Lucas Arts** su esfuerzo, ya que está muy logrado en sus apartados gráfico, técnico y sonoro; y muy original por darnos la oportunidad de ser malos, aunque no debamos acostumbrarnos, ya que la fuerza siempre será firme ante el poder magnético del Reverso Tenebroso, pero de momento (en soporte magnético) para los que no puedan disfrutar aún de las ventajas del CD-ROM. A disfrutarlo bien hasta el final.





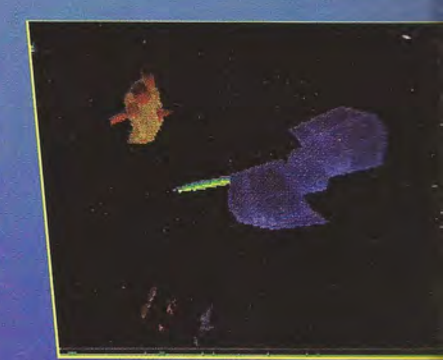
MANUEL SUAREZ

Insustituible. Un producto fulminante. Recomendado para todos los amantes de simuladores.



REQUISITOS:
VERSION: PC.
PROCESADOR: 386DX a 25Hz.
RAM: 2 Mb.
DISCO DURO: 16 Mb.
TARJETA: VGA, MCGA, 256 colores.
T. SONIDO: Sound Blaster, Adlib.
CONTROL: Teclado, ratón, Joystick (recomendado).





AEGIS

GUARDIAN OF THE FLEET

Estamos ante un clásico de batallas navales pero con un grado de sofisticación muy elevado. **"El Guardián de la Flota"**, como su nombre indica, es una apuesta bélica creada por Software Sorcery y recién sacada al mercado en CD-ROM.

Nos encontramos un simulador de guerra naval con el cual podremos dirigir una de las fragatas más modernas de los Estados Unidos y desde la cual controlaremos todo el armamento bélico de la flota que estará a nuestra disposición siempre.

Todas las simulaciones están basadas en enfrentamientos bélicos reales en los que ha participado la flota americana, siendo siempre los "malos" los demás, como es de suponer en un programa made in USA. En él podemos ambientarnos en acciones de todo tipo y en terrenos costeros variados; tendremos misiones desde Bosnia y Herzegovina, hasta controlar el bloqueo naval croata y hundir todos los buques de suministro que no respeten la prohibición.

La puesta en escena es buena, presentándose una pantalla principal que nos muestra la sala de control de nuestro barco virtual con unos cuantos marinos (por cierto no muy atractiva). Si accedemos al panel principal la cosa cambia ya que vemos un control tridimensional más impactante, desde el que dominaremos el sonido del CD, los efectos especiales (para los que necesitaremos una tarjeta Sound Blaster o compatible), y podremos también desconectar un vídeo machacón situado a la derecha, que no hace más que repetir el mismo lanzamiento de un misil y la inmediata destrucción del objetivo.

Desde esta pantalla principal podremos acceder a sucesivas misiones y aceptarlas o no. También desde allí nos pondremos al mando del sonar, radar, y armamento. En esta pantalla precisamente puede aprenderse todo sobre el equipamiento de los aparatos bélicos americanos: bombarderos, helicópteros de ataque, portaaviones, submarinos y todo tipo de misiles nos mostrarán sus características; podremos calibrarlos para que lancen los megatones que deseemos, y ver el momento del lanzamiento.

El acceso a los disparos puede hacerse bien desde el ratón, seleccionando el objetivo y disparándolo o bien mediante el teclado, dando las coordenadas, la inclinación, velocidad, etc.; también podremos pasar de una pantalla de control a otra mediante el ratón o combinación de teclas. Podemos pasar al ataque localizando a los enemigos por radar o sonar, en un plano de la zona (como los de la Armada), o en una pantalla tridimensional del mar, en la que aparecen con una vista aérea tanto nuestros efectivos como los del enemigo. Dicha simulación es muy interesante pues podremos incorporar el perfil de las costas y efectuar zoom para acercar los objetivos y hacernos una idea de la cantidad que tenemos que destruir, pero si los acercamos demasiado, la situación puede resultar caótica.

Si destruimos a todos, recibiremos una carta en la pantalla felicitándonos y nombrándonos héroes; además nos mostrarán las estadísticas sobre proyectiles utilizados y objetivos hundidos. En la simulación mencionada se puede seleccionar cualquier proyectil lanzado informándonos antes de que llegue al objetivo, de su destino y sus características balísticas.

El juego posee también una ayuda en línea que nos indicará con música cualquier duda que necesitemos resolver.

Posee un completo manual de 90 páginas que está en inglés, pero lo más interesante como las teclas utilizadas para el cambio de inclinación cambio de pantallas y dirección, etc. resulta fácilmente comprensible.

Se necesita un buen espacio en el disco duro para instalar el programa (más de 30 Mb), y dicho proceso lo realiza un programa instalador que informa a cada momento sobre la situación del mismo, pero que omite la ruta de acceso (path) en el autoexec.bat, por lo que el usuario habrá de añadirla si quiere arrancar el programa directamente desde el Dos.

VICENTE GARCIA





REQUISITOS:
VERSION: CD-ROM.
PROCESADOR: 386dx a 25 Mhz.
DISCO DURO: 30 Mb mínimo.
RAM: 4 Mb; CD-Rom 150 kb/s de transferencia mínima.
TARJETA: VGA o SVGA, Sound blaster o compatible.
OTROS: Ratón compatible Microsoft, MS-DOS 5.0 o superior.

RECOMENDADO: únicamente para forofos de juegos bélicos y simuladores de guerra por ordenador.





Cuando uno está acostumbrado a los juegos de constantes batallas, guerras de las galaxias y nuevas versiones de trabajos ya conocidos, se sorprende al encontrarse con algo nuevo y de calidad en el que pueden verse acciones tipo laberinto por donde puedes perderte, preguntas tipo "rol" que puntuarán según la contestación que des, hasta aspectos guerreros para los que disfruten en batallas diversas.

Pero **"Hell Cab"** es también un viaje turístico por la ciudad de Nueva York en un taxi especial, un vehículo conducido por uno de los aliados del diablo que nos llevará a una ruta a través del tiempo y el espacio, visitando las épocas más infames de la historia; tal vez si hubieras visto el número de matrícula 666 antes de montar podrías haber sospechado algo; ahora es demasiado tarde, abróchate el cinturón y prepárate para un viaje infernal.

La historia comienza en una escala inesperada en Nueva York donde tendrás tiempo de dar una vuelta por la ciudad a bordo del taxi mencionado, para ello tendrás que aprovisionarte de dinero en un cajero pero siempre el taxista te cobrará más en la primera parada y no te quedará más remedio que "venderle tu alma" por el resto del importe, firmando un contrato.

El manejo con el ratón es sencillo: sólo tienes que ir moviéndolo lentamente y cambiará a una flecha de dos puntas para poder desplazarte hacia la derecha o izquierda, o se convertirá en un dedo indicador cuando puedas fisgonear algún objeto (le acercará con un zoom) o descubrir algún secreto oculto para guardar en tu maletín con un click del ratón.

La primera parada la efectúa en el edificio más emblemático de Nueva York, el Empire State Building, donde podrás buscar un nuevo cajero para sacar más dinero e informarte del programa ya que éstos son también archivos de ayuda donde puedes consultar muchas cosas, e incluso ver animaciones de los otros mundos que deberás visitar; una vez dentro del edificio puedes recorrer sus pasillos y buscar ascensores, indagar puertas ocultas y correr cortinas de las paredes que te darán más de una sorpresa. Pero corres el peligro de perderte entre los cientos de pasillos que tiene este edificio; si consigues salir de allí puedes continuar el viaje en el taxi.

En un túnel a través del tiempo llegas al imperio romano donde te recibirá el propio César y con un aspecto mosqueado te someterá a un interrogatorio que te llevará a uno u otro lugar según las contestaciones: En el rascacielos podías huir, pero en este imperio los legionarios romanos te increparán e impedirán que regreses, con amenazas o haciendo que pruebes sus lanzas y espadas. Ahora deberás enfrentarte a varias pruebas y nuevos interrogatorios que te llevarán a lugares insospechados.

Si eres hábil podrás pasar a los nuevos niveles en plena guerra mundial e incluso a la época de los dinosaurios, y si eres un superexperto y logras salvarte de todo esto podrás regresar al Empire State, pero según las contestaciones que hayas ido dando durante el juego, tu alma estará más o menos limpia y tal vez, cuando regreses a Nueva York te encuentres con una ciudad apocalíptica de donde no puedas regresar.

La puesta en escena de este juego es muy buena, ofreciéndonos una introducción animada de nuestro viaje hasta que ocurre la escala (dicha introducción puede omitirse con un simple click del ratón); los gráficos y el sonido están muy bien conseguidos rozando la realidad virtual, y hay momentos en los que nos creemos inmersos en el juego formando parte de él, salvo porque no ocupa la pantalla completa, dejando un espacio abajo para controlar los objetos que tenemos en nuestra bolsa y las vidas y la cantidad de alma que nos queda y que puede ser constantemente consultada en el taxímetro que aparece a nuestra derecha.

RECOMENDADO: Para todos los que gusten la investigación, la intriga y los viajes interactivos en el tiempo.

REQUISITOS:
VERSION: 386 o superior.
UNIDAD: CD-Rom a ser posible de doble velocidad.
RAM: 8 Mb una vez iniciado windows.
TARJETA: Gráficos SVGA de 256 colores. Sonido compatible con MPC.
OTROS: Windows 3.1. Ratón





NO ESTAMOS SOLOS EN EL UNIVERSO

Qué alegría! Creía que era el único del planeta con un PC 8086-CGA. Ahora se que también **Raúl Alcaraz** (Número 10) está en la misma situación que yo. Recuerdo... (ya tengo algunas edades) cuando preguntaba en la tienda por juegos para mi PC, y decían que eso era muy moderno y que no había juegos para un aparato tan potente; Ahora no hay juegos para mi PC porque es viejo y no tiene suficiente potencia... ¿Qué ha pasado? ¿Me perdí algo, o los programadores están en contra mía? Felicitaciones a **ERBE** por su idea del **KIXX** y pedir a las demás casas distribuidoras de software que sigan su ejemplo. Y que hagan lo mismo con algunos juegos extranjeros que nunca llegaron a nuestro país (al menos de forma oficial).

Crazy-M (Oviedo)

¡El eterno problema! ¿Tu ordenador se ha quedado anticuado? No te preocupes, no lo tires aún, cada vez somos más los que nos vemos apabullados por el increíble crecimiento que sufre esta joven ciencia. No te lo tomes tan a pecho con los programadores. Al fin y al cabo, si tu pintases un cuadro seguramente te gustaría verlo en la mejor exposición. Pues lo mismo quieren ellos, que sus productos sean disfrutados a tope, aunque para ello se necesiten mejores equipos. Un posible remedio (aunque tengas que ahorrar un poco) podría ser ampliar la máquina de que ya dispones. Sí, ya sé que te gustaría que tu hobby fuese más barato pero dímelo a mí que me gusta la pesca submarina en el tercer planeta de la segunda galaxia a la izquierda. Bromas a parte, Crazy-M, nosotros también queremos sumarnos a tu felicitación porque los chicos de **ERBE** *se lo merecen, como ya comentábamos en algún número anterior.*

NUEVA DIMENSION EN ALCOBENDAS

Quisiera contaros lo que encontré en Alcobendas hará 2 ó 3 semanas. Lo que encontré fue el museo **Acciona** y su Exposición sobre la Realidad Virtual y... ¡sorpresa! ¿qué ocupaba dos salas enteras? ¡¡¡VIDEO-JUEGOS!!! En la primera sala 10 MegaDrives con juegos que iban desde un simulador de coches, pasando por un "mata-marcianos" o el *Robocop versus Terminator,*hasta uno de los pocos juegos de rol consoleros.En otra sala, siete ordenadores personales con juegos como **"Drácula"**, **"Sim-Farm"** (¡qué vicio cogí con ese juego! Vi por 1ª vez cómo destroza una magnífica granja un inmenso tornado y vacas locas a la velocidad del rayo). Sin mencionar los múltiples programas virtuales. ¡Qué gran victoria obtuve!

Lian Lema XVI (Madrid)

No es la primera carta que nos llega felicitando a la exposición ***Acciona****. Es realmente agradable comprobar que este tipo de eventos tienen lugar en nuestro país. Debemos animar a los organizadores de exposiciones lúdicas y audio-visuales, pues lo están haciendo cada vez mejor.*

¿UN JUEGO DE ROL PARA TU PC?

Podríais recomendarme un buen JDR para mi PC? Daría botes por saber con que alimentar mi diskettera, hambrienta de aventuras.

Pedro José Caro Garrido (Granada)

Existen muchos JDR, hasta la fecha, y resultaría difícil resaltar alguno en concreto, pues podríamos caer en el error de olvidarnos del resto, pero bien podemos citar alguno, sin ánimo de menospreciar a los que no citemos: ***"Ultima VIII : Pagan", "Shadowlands", "Dark Heart of Uukrul", "Lord of the Rings"****, etc.*

ULTIMOS ROMANTICOS

Ultimamente han surgido varios "románticos" del **Spectrum** que entonan un loa por él. Pues bien, yo voy a hacerlo a favor del **Commodore 64**, que siendo de su misma generación, era bastante mejor máquina, como pude comprobar muchas veces, y pudo haber copado en esa época el mercado nacional sobrepasando **Spectrum**, **Amstrad** y **MSX**, de no haber sido por la ineficacia de sus distribuidores en España por entonces. Tuvieron que llegar **Atari** y **Commodore Amiga** para superar sus capacidades. Incluso los PCs eran inferiores hasta la llegada de tarjetas gráficas y de sonido, en el tema de los video-juegos: **"Last Ninja"**, **"Turrican"**, **"Misión Imposible"**... ¡Inolvidable!

El Jedi Videota

Tranqui Jedi, tranqui. Tampoco hay que ponerse así. Lo pasado, pasado. Tanto romanticismo nos abruma, ¡por si fuera poco el calor que hace! Hay que ponerse un poco más a la altura de los tiempos que corren, y defender a las nuevas máquinas. Parece que les habéis cogido manía. Con el tiempo seguro que acabarán abaratándose, y entonces podremos decir a nuestros antigüos cacharros "Sayonara Baby". Lo que sí ya es un hecho es la facilidad de manejo y comprensión de los programas y sistemas; los manuales son cada vez más sencillos de entender. Ya está casi todo al alcance de un niño.

¡¿UN RETO!? PERO SI SOMOS PACIFISTAS

RETO a todos los que se las dan de enteradillos de los ordenadores y leen esta revista a que me contesten a esta sencilla pregunta que todo usuario debería saber: ¿Qué ocurre cuando enciendes el ordenador y aparece en pantalla el mensaje "disco sin sistema", y no permite continuar?

Alfonso Suárez Suárez (Oviedo)

Bueno, bueno, ¿qué tenemos aquí? un auténtico reto informático para mentes despiertas. Aunque esto no tiene mucho que ver con los video-juegos, ***Don Alfonso*** *ha dejado caer el guante. Nosotros tenemos la contestación... pero no será tan sencillo, Alfonso. Serán tus camaradas lectores los que te contesten, si es que aceptan el duelo... y pueden llevar a sus padrinos.*

VIDEO-JUEGO + FASCICULO

Hola amigos de Todo Pantallas! Ya ha llegado de nuevo la fiebre kioskera de septiembre y como soy de los asiduos, estoy interesado en saber que tal resultado están obteniendo los video-juegos que se están vendiendo, porque aunque me parece una idea genial que los ajen de precio, no sé si fiarme de su calidad. Hasta ahora no he tenido ningún tropiezo, pero tengo lo que se dice, la mosca tras la oreja...

Alberto Rojas Llavero (Málaga)

Estimado Alberto: estábamos esperando una carta como la tuya desde hace tiempo, porque no es la primera vez que asistimos a una oferta tan masiva en kioskos de productos video-juegos. En otra ocasión hablamos hablado de las películas en video, por eso es buena tu consulta, que deseamos hacerla extensible a los demás. Ante todo queremos que sapáis que la idea nos parece estupenda, pero debéis tener en cuenta que, como en toda recopilación o productos por entregas, puede haber alguna "paja" escondida. Nos referimos a que posiblemente la mayorái de los juegos se vendieran a ese precio en el mercado, pero éxiste alguno de ellos que anteriormente tenía un precio menor. Debéis apelar a vuestro sentido común y a los comentarios de otros amigos, a la hora de hacer la criba necesaria. Ya imaginamos que no podéis comprarlos todos, sobre todo si cada vez salen más colecciones en esta línea. De todos modos, también podéis aprovechar para encontrar ofertas muy interesantes entre todos estos títulos.

TRUCOS Y CONSEJOS

BATMAN PARA SUPER NES

Con el pad 2 en opciones pulsa arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, "B" y "A". Tendrás 9 vidas.

Rafael Pérez Sánchez (Madrid)

¿PROBLEMAS CON DRAGON BALL Z 2?

Aquí van un par de trucos: Si estáis a punto de palmarla en un combate y buscáis una salida digna, podéis rendiros pulsando a la vez "A", "B", "X", "Y" y "SELECT". También podéis volveros pequeños pulsando "abajo" 4 veces (sólo antes de un combate). Para entrar en modo turbo apretad "L" y "R" en el segundo PAD y resetead la consola. El juego irá 1'5 veces más rápido. Hay varios golpes especiales: Meteoro attack - Adelante, atrás, abajo, arriba y patada (puño si manejáis a Vegeta o Piccolo). Con Cell Junior no hay. Debéis estar pegados al adversario. Probad a tener pulsado atrás unos instantes y luego adelante + puño con los distintos personajes: descubriréis golpes nuevos. Por último si os cogen y os voltean hacia el suelo, podéis hacer 2 cosas: 1) Responded con patada energía: 2 veces derecha o izquierda (donde esté el contrario). 2) Evitad caer al suelo: Adelante, atrás, adelante, patada. Con esto seréis invencibles. De nada.

Pedro José Caro Garrido (Granada)



PRINCE OF PERSIA 2

Para todos aquellos que quieran hacerse más fácil la existencia con el "Prince of Persia 2", envío truco de lo más interesante: teclead "PRINCE YIPPEEYAHOO" para entrar, y con la letra "R" resucitaréis, con la "K" mataréis a todos los enemigos de esa pantalla, "Alt N" os hará pasar de nivel, "Shift I" invertirá la pantalla, y "Shift T" os dará pócima gratis. ¡Felicitaciones por la revista!

Rafael Cubino Barroso (Valencia)

BART SIMPSON VS. SPACE MUTANTS

Os envío un truco para **"Bart versus Space Mutants"** de N.E.S. Para acceder a un menú especial de sonido dispara un cohete a la "E" del letrero que aparece en el juego "Quick-E-Mart"

Jorge Jiménez Cruz (Alicante)

CONTACTOS

LUCAS ARTS SIGUE DANDO LA NOTA (BUENA NOTA)

Quisiera contactar con fans de los juegos de Lucas Films (Ahora **Lucas Arts**), así como de todo tipo de género, para intercambio de material. Estoy interesado, sobre todo en **"Sam & Max"**, de Lucas. ¡Prometo contestar!

Antonio Belón de Cisneros
C/ Padre José Vera "Latón Sub"
29600 Marbella (Málaga)
Tel. (952) 774579

UN "CLIFLADO" VIDEOCONSOLERO

Hola videoconsoleros/as: soy un chiflao de las consolas y los PCs y cambio juegos de todo tipo. ¿Vale? Por cierto, quien quiera cartearse conmigo, que me escriba y cambiaremos información, y más cosas.

Javier Arenjo Quinteiro
Fuentespina, 9, bajo A 28031 Madrid

MAS AYUDA PARA FERNANDO IBAÑEZ (Nº 8)

De hecho **"La Abadía del Crimen"**, como ya dijera Todo Pantallas, es de los más pirateados. Si me escribes te puedo mandar un guión de las actividades diarias y nocturnas, y mapas de la abadía y del laberinto de la biblioteca, si bien estos también son sencillos de encontrar.

David Moñivas Sáez
Aldea del Rey Niño, 10, 3º A, Avila

Ya estáis viendo que, como ***Fernando****, gracias a Todo Pantallas, podéis encontrar un buen número de colegas dispuestos a facilitaros las cosas. ¡Qué amigos tan desinteresados estás haciendo últimamente* ***Fernando****!*

INTERCAMBIOS

JUEGOS DE AMIGA

Me gustaría intercambiar juegos de Amiga en Móstoles. Tengo novedades como **"Syndicate"**, **"Canon Fodder"**, **"Darkseed"**, etc. Me interesan sobre todo el **"Sensible Soccer"** y el **"Jurassic Park"**.

José Ramón Grela León
Pintor Velázquez, 14, 1º D, esc izq.
Móstoles (Madrid)

JUEGOS DE PC

Me gustaría cambiar juegos de PC; enviadme la lista de los que tenéis y yo os enviaré la mía. También me gustaría que alguien que posea el **"Sim-Farm"** o el **"Sim-City 2.000"** me envíe una copia, enviarme la dirección y os enviaré los diskettes necesarios.

Antonio Corvera Bello
Gran Vía 423, 4º, 3
08015 Barcelona

Se acumulan las noticias y novedades. El mercado, de cara a los últimos meses del año, se muestra muy inquieto y con ganas de ofrecer a todos los jugadores nuevos productos. Los independientes están dando guerra, lo que es de agradecer. Las tiendas siguen adelante son sus ligas y competiciones que aplauden todos sus visitantes.

Noticias M+D

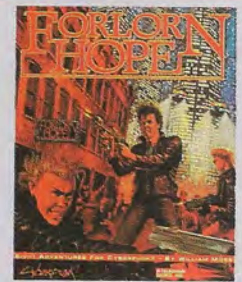


"Far West" tiene nueva imagen. Sí, ha cambiado de cara. La reimpresión del juego de **M+D**, revisada y ampliada, ya la tienes en tu tienda habitual. La corrección y actualización de las tablas de armas, las nuevas ilustraciones del interior y la impactante portada, obra del ilustrados **Luis Royo**, son lo más sorprendente de la publicación.

Y a lo largo de octubre ya tienes a tu alcance **"La balada del Español"** una sorprendente historia creada por **Ricard Ibañez** (¿te acuerdas de **"Akelarre"**?), en la que sus personajes deambulan por el México de finales del XIX para terminar en las calles madrileñas de la época. Uno de los personajes femeninos se llama *Sarita Veracruz*; ¡seguro que os sonará!



Como primicia podemos comentaros que **M+D** ha adquirido

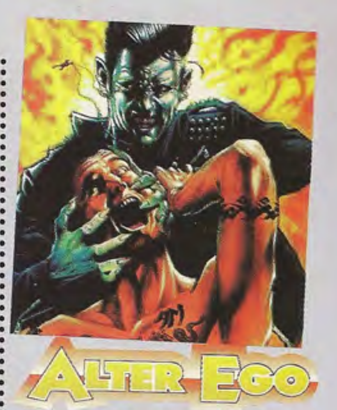


los derechos, a la editorial sueca **Target Games AB**, de **"Mutant Chronicles"**. Os va a sorprender este juego tras haber disfrutado con **"Kult"**, del que parte y completa con otras líneas generadas por otros juegos de rol. El espectáculo va a estar garantizado así como la oferta de cartas, Doomtrooper, figuras de plomo y toda la parafernalia complementaria al juego. Por cierto, poco tardará en producirse la película.

Os recordamos que siguen sacando nuevos libros con información sobre el mundo Cyberpunk. Después del **"Night City"** tenéis en la



calle las **"Historias del Forlorn Hope"**, suplemento con ocho nuevas y apasionantes aventuras en torno al famoso bar de mercenarios, y ahora el **"Chromebook"**, el primer catálogo de armas, ciberequipo, vehículos, moda, alojamiento y artilugios varios.



Nueva revista

Ha salido ya al mercado una nueva revista de rol, que busca ser el órgano oficial de todos los juegos realizados y distribuidos por **M+D, La Factoría** y **Ludotecnia. "Alter Ego"** pondrá a vuestro alcance material extranjero y nacional de primer nivel.

Liga "Blood Bowl"

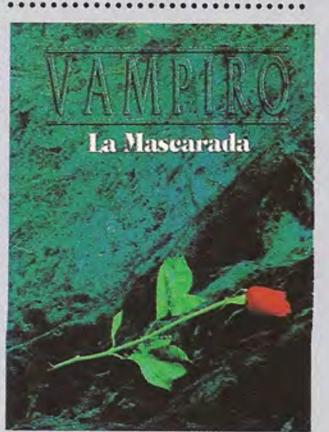
La tienda **Akira** de Madrid, ha organizado para primeros de octubre la segunda liga **"Blood Bowl"** para todos aquellos amigos que lo deseen. Dado el éxito tenido en la anterior convocatoria, la presente ha desbordado todo lo previsto. Las cuarenta personas apuntadas podrán adentrarse en esta fantasía a lo largo de los próximos tres meses.



KULT Un juego "oscuro" europeo que arrasa

Ya llega a nuestras manos, sin cortes ni censuras, **"Kult"**, el juego sueco que está rompiendo la barrera del mundo del rol. La versión española de **M+D** se basa en la segunda versión sueca, en la que se ha mejorado la maquetación y la calidad de la ambientación no tiene nada que ver con el trabajo precedente. El cóctel de horror contemporáneo que propone **"Kult"** va a dar que hablar. ¿Es posible establecer algún tipo de comparaciones? Ya lo diréis vosotros. Os hablaremos con más detalle en un próximo número.





Ya viene "Vampiro"

En estas fechas llega al mercado **"Vampiro. La Mascarada"**, el juego que rompe con el modelo que tú te habías creado del rol, porque su reglamento parte de unas reglas básicas cimentadas en la intuición y simpleza, compactas y completas, elegantes y prácticas. Mientras la espera obliga a tomarse un tiempo, y para todos los que quieran, y todavía no lo hayan hecho, iniciarse en el juego que lean **"Hambre No-humana"** una historia de iniciación que te sorprenderá por su fácil comprensión. Espera a nuestro próximo número.

MAGIC the Gathering

Un vicio a la carta

Es la fiebre, es la pasión, es el juego del momento. Todas las tiendas están saturadas de personal ávido de coleccionar estas cartas y todo el merchandising que el juego en sí está generando.

¿Qué es el Magic?

Es, sin duda, uno de los juegos más aditivos que existen ahora mismo. Su sencillez e interés combinados le han convertido en el fenómeno de la década aquí en España y en su país de origen, los USA. No nos debe extrañar, pues, encontrarnos en las tiendas a grupos de fans que cambian sus cartas, las compran, coleccionan y, sobre todo, juegan con ellas.

Fundamentos del Magic

Las cartas de **Magic: TG** están divididas en 6 tipos: uno son los Artefactos y los 5 tipos de magia (denominados con colores). Así tenemos la magia Negra, Azul, Blanca, Verde y roja.

Cada tipo de magia posee sus propias Tierras (las tierras negras se llaman "Pantanos", por ejemplo) de modo que para invocar un conjuro de color negro, siempre nos hará falta reunir maná de las Tierras Negras: los pantanos. (La mayoría de los conjuros necesitan para ser invocados, cierta cantidad de maná del color de dicha carta, y otra cantidad de maná de cualquier color, incluído el de la carta, claro).

Otra clasificación de las cartas **Magic: TG** va en función de la frecuencia con que nos encontramos los 302 modelos diferentes de cromos que existen. Según la importancia que cada carta posee en el juego de Magic, así será la frecuencia con la que nos encontraremos a esta al comprar cromos Magic.

La cuestión es que Magic no puede permitir que cromos muy poderosos, decisivos e importantes individualmente, puedan adquirirse con relativa facilidad. Por ello todas y cada una de los 302 modelos de cartas Magic pueden clasificarse en tres categorías: Común (Common), Infrecuente (Uncommon) y Rara (Rare). Así, los diseñadores matan dos pájaros de un tiro: fomentar el consumo de Magic en la búsqueda de las mejores y más raras cartas, y además evitan que el juego quede "descompensado" al existir la posibilidad de que un jugador tuviera con facilidad un montón de cartas poderosas.

Las Tierras (Lands) con, por ejemplo, cartas comunes, mientras que las Tierras Mixtas (que se pueden usar como cualquiera de los dos tipos de color que muestran) son raras debido a su extrema utilidad en comparación con las Tierras Normales.

Magic en juego

Una partida de Magic comienza con dos jugadores escogiendo de su mazo de cromos (para jugar es necesario un mínimo de 40) siete cartas que van a su mano. El mazo se deja en la mesa y en la "Biblioteca" del jugador, pues de allí irá robando una carta cada turno. Junto a la "Biblioteca" está el "Cementerio", lugar donde van a parar las criaturas muertas, conjuros finalizados, interrumpidos, etc. Cada jugador no puede tener en la mano más de siete cartas, pero en la mesa -en juego- no existe límite a los conjuros o criaturas; de hecho, cuantas más mejor.

Los jugadores tiran tierras a la mesa: las ponen en juego. Girando dichas tierras ("tap" en inglés) se obtiene el maná con el que realizar los conjuros. Una carta de Magic (sea Tierra, Criatura o lo que sea) que esté "girada" o "tapped" no puede volver a su posición normal "untapped" hasta el siguiente turno (una carta "untapped" puede entonces girarse de nuevo para actuar otra vez).



Los jugadores suelen invocar criaturas por dos razones fundamentales: atacando con ellas al mago rival se le reducen las vidas y se



















gana la partida. Además, sirven para bloquear el ataque de criaturas enemigas hacia nuestro propio mago.

Una partida normal hará aparecer criaturas en ambos bandos, encantamientos que afecten al mago o a dichas criaturas, brujerías para dañar a un mago, etc. El texto de cada carta (en un inglés bastante básico) nos dirá en cada caso el efecto, alcance y área de dicha carta. El final, el que haya quedado en cero vidas será el perdedor (una modalidad de **Magic: TG** usada poco por razones obvias, permite al ganador de su duelo obtener de su rival una carta de su Biblioteca elegida al azar y denominada en el juego "ante". Está claro el porqué esta modalidad es opcional...).

Origen y destino del Magic

Magic: TG, creado en los USA por un matemático de estadística llamado **Richard Garfield** como un nuevo tipo de entretenimiento basado en la compra de trading-cards y la posterior partida con ellas, supuso en 1993 el inicio de un boom social sin precedentes. Desde entonces, el éxito de **Magic: TG** ha cruzado estados, fronteras y continentes, convirtiéndose actualmente en un vicio de escala mundial, aún no detenido.

El éxito de **Magic: TG** se atribuye a tres factores fundamentales: control de la frecuencia de los cromos según su valía para no desnaturalizar el juego); mecánica rápida, fácil y atrayente (se aprende a jugar en cinco minutos y una partida normal dura entre 10 y 25 minutos); estética muy cuidada: cartas atractivas con dibujos e ilustraciones de gran calidad.

Tal es el éxito de **Magic: TG** que "Wizards of the Coast" se ve constantemente desbordada por las peticiones de cromos, teniendo que incrementar la tirada, ediciones y nuevos modelos (incluídos en las Series Limitadas, que Magic: TG emite cada tres o cuatro meses, donde las cartas son de borde negro en contraposición al blanco de la Serie Regular, y que suelen traer cromos bastante poderosos y que retirarán al poco tiempo de la circulación).

Magic: TG es, en conclusión, el éxito lúdico de los noventa. Lo encontraréis en cualquier librería especializada, porque su índice de adición es demasiado alto, y sus seguidores en todas partes comienzan a ser legión. Es..."un vicio a la carta".

JESUS MARUGAN

JUGANDO A MAGIC

Sentados alrededor de una pequeña mesa, en magic juegan dos personas en un imaginario duelo de magia. El objetivo del juego: acabar con los puntos de vida del contrario (20 puntos al inicio del juego). Los medios: cada jugador lleva su baraja propia de Magic, sus "conjuros" de batalla con los que derrotar al contrario.

Nos encontramos tres tipos de cartas:

Tierras Básicas (Lands): son las cartas más frecuentes pero importantes, ya que de ellas se extrae el "maná", algo así como la energía de activación de los conjuros. Por supuesto, los jugadores pueden ir sacando Tierras cada turno de juego, y usarlas también en cada turno para extraer maná.

Artefactos u Objetos Mágicos (Artifacts): Suelen ser bastante poderosos y su uso en una partida es generalmente obligado.

Conjuros (Spells): Están los Encantamientos (Enchantments), Brujerías (Sorceries), Instantáneos (Instants) e Interrupciones (Interrupts). Estos distintos tipos son importantes a la hora de jugar ya que según el texto de una carta, se pueden ver afectados todos los tipos de conjuros o sólo un tipo(s). Además, los Instantáneos e Interrupciones son los más inmediatos (en su efecto) ya que puede usarlos un jugador en cualquier momento de su turno, o del turno del rival.

Nos hemos dejado "ex profeso" un tipo de conjuro: las "criaturas" (criatures) ya que desempeñan el papel más importante del juego: matar al rival reduciendo sus vidas a cero. La criaturas son Invocadas (Summoned), momento en el cual comienzan a jugar. Poseen un Poder (el daño que hacen) y una Dureza (el daño que aguantan). Es común en el Magic ver criaturas en juego atacando al mago rival o deteniendo ataques (en Magic se denomina "bloqueo").











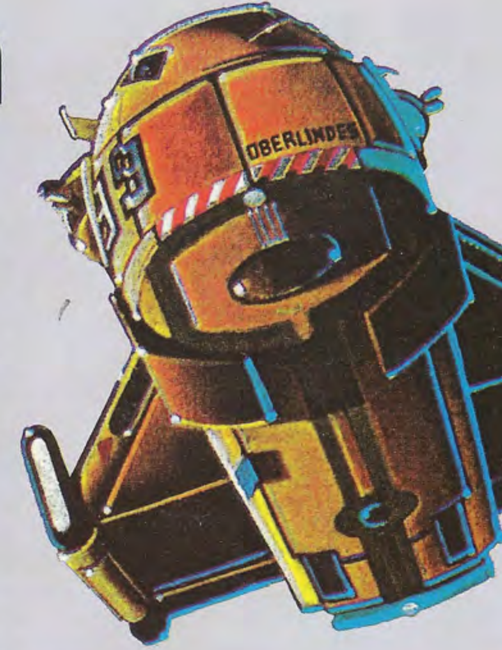
El universo Traveller

Sin lugar a dudas, los amantes de la ciencia ficción, y de las aventuras de anticipación, tienen en el **"Traveller"** su juego de rol ideal. Civilizaciones galácticas, imperios interestelares, batallas entre cruceros espaciales, misteriosos alienígenas... toda una serie de ingredientes clásicos, enriquecidos con aportaciones surgidas de la literatura y del cine, y con otras procedentes de la fértil imaginación de sus creadores, que convierten a este juego en uno de los más fascinantes de toda la inmensa y variada gama que constituye el mundo del rol.

Después del **"Dungeons and Dragons"**, editado en Estados Unidos en 1974, el **"Traveller"** es el juego de rol más antiguo de todos los existentes en el mercado. Editado por **GDW** en 1977, el mismo año que **George Lucas** estrenaba la superexitosa película **"La Guerra de las Galaxias"**, el **"Traveller"** proponía a los que a él se acercaron, un universo casi ilimitado, listo para ser conquistado por los humanos. Pero este juego original distaba aún mucho de alcanzar la perfección. En realidad se trataba simplemente de un escenario, casi sin desarrollar, en el que los jugadores podían vivir sus aventuras. Sus elementos paralelos (entiéndanse civilizaciones estraterrestres, colonias humanas...) estaban poco o nada desarrollados, y dependían casi exclusivamente de la imaginación y pericia del "máster", amén de que las reglas del juego resultaban en algunos momentos confusas y contradictorias.

Para solucionar estos lamentables errores y carencias, **GDW** lanzó al mercado en 1987 el **"Megatraveller"**, una versión corregida y aumentada del juego original. Además de paliar sus errores, este nuevo juego aportaba una interesante unidad temática que venía a enriquecer el contexto. Subtitulado "El imperio resquebrajado", el **"Megatraveller"**, se ambientaba en un futuro indeterminado, comprendido aproximadamente entre el año 4.500 y el 5.000. En esa época, el universo conocido se encuentra unificado bajo la égida de un poderoso imperio que se extiende hasta el último rincón del espacio, habitado por seres humanos. Este imperio, evidentemente inspirado en el creado por George Lucas, ejerce su poder, en ocasiones, de forma cruel y despótica, pero con una gran efectividad, a la hora de ejercer un férreo control sobre sus dominios. El juego arranca entonces, en el momento en que el emperador es asesinado de forma violenta y misteriosa. La muerte de este sujeto provoca una intensa lucha por el poder entre las diversas facciones imperiales, que acabará desembocando en una guerra a gran escala.

Este es el contexto en el que los jugadores han de vivir sus aventuras. La propia dinámica y concepción del juego les impulsa a agruparse en uni-







dades mercenarias, que pueden trabajar "por libre", o ponerse al servicio de algunas de las facciones beligerantes. En función de la decisión que adopten, irán determinadas sus aventuras, que pueden ir desde la simple exploración de algún asteroide desconocido, hasta tomar parte en una campaña bélica en el espacio (conviene destacar que los combates entre naves interestelares en el **"Megatraveller"** son una auténtica pasada...).

Un juego alternativo

Paralelamente, en 1988 **GDW** decide lanzar al mercado un juego alternativo de ciencia ficción. Se trataba del **"Traveller 2.300 AD"**, que venía a ser una versión más sofisticada del anterior. Prescindiendo de toda la trama imperial, nos narra como la tierra, tras una angustiosa crisis económica, se vio arrastrada hasta una tercera conflagración mundial, tras la cual el mapa sociopolítico de nuestro planeta se vio radicalmente alterado. Francia surgió entonces como auténtica hegemónica, seguida de lejos por los Estados Unidos y China, al tiempo que Texas o Cataluña se constituían en países independientes.

La colonización espacial se lleva a cabo por tanto en tres facciones diferentes: primero los franceses, acompañados de sus aliados europeos, luego los Estados Unidos en coalición con los australianos, y finalmente los chinos. Como puede verse, Europa, América y Asia pugnando, aunque de forma pacífica, por conquistar el universo. El gran problema surge cuando los franceses tropiezan con la civilización Kafer (una aún desconocida raza extraterrestre), lo que acaba ocasionando una cruenta e interminable guerra.

El **"Traveller 2300 AD"** presenta en su argumento muchos elementos inspirados en la gran obra de **Ray Bradbury** "Crónicas marcianas", mientras que en su estética e imaginería (módulos de armamento, naves, vestuario) parece sacada de la serie de **"Alien"**, más concretamente de la segunda entrega dirigida por **James Cameron**. El **"...2300 AD"** resulta a todas luces muy superior, en lo que a imaginación se refiere, al **"Megatraveller"**. Por ejemplo, en lo que a razas alienígenas se refiere, el **"Mega..."** se muestra como un juego de una pobreza alarmante, ya que todos los extraterrestres vienen a ser en definitiva un cruce entre humanos y animales. En cambio, en el **"...2300 AD"**, la febril imaginación de sus creadores ha dado como resultado cinco razas alienígenas totalmente extrañas y desconocidas, sin ningún parecido con nada que hayamos podido ver en el cine o en los comics. Las razas en cuestión son los Xiang, los Sung, los Kafer, los Xaxlun, los Eber y los Pentapod, entre ellos destacan los Eber, una civilización que, se dice, llegó a alcanzar un nivel tecnológico similar al de los humanos, pero que por alguna misteriosa catástrofe, retrocedieron varios siglos (tecnológicamente hablando) hasta quedar sumidos en una época similar a nuestra Edad Media.

Pero quienes alcanzan un protagonismo eminente son los Kafer. Indescriptibles en lo que se refiere a su físico, los Kafer serán seguramente la pesadilla particular de todo jugador de "...2300 AD". Si bien, en estado normal, la inteligencia de estos seres, calificándola del uno al diez, no alcanzaría siquiera el tres, en cuanto se encuentran sumidos en el combate, se produce en ellos una extraña mutación que les hace desarrollar un instinto especial (inteligencia de combate), que les ayuda a alcanzar el grado diez. Si a esto unimos su gran fuerza física, su tecnología, muy superior a la humana, y su ferocidad sin límites, tendremos a los



enemigos perfectos para hacérselas pasar canutas al más avezado e intrépido de los jugadores. Pero a estas alturas seguramente os habréis preguntado: ¿resulta lógico que convivan a la vez dos juegos de similares temáticas y características?.

La unificación

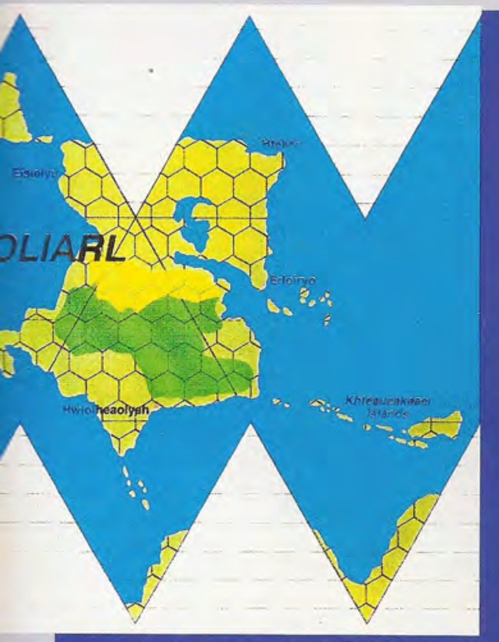
La respuesta es que no, y en vista de esto, **GDW** decidió adoptar una decisión salomónica: unificar los dos juegos en uno solo. Conservando los aciertos de uno y otro, en 1993 salió al mercado el **"Traveller Nueva Era"**, con lo que el **"Megatraveller"** y el **"Traveller 2300 AD"** han quedado definitivamente eliminados. **GDW** ha anunciado ya que no publicará más material relacionado con ambos juegos, aunque en España, por eso del retraso existente con respecto a Estados Unidos, seguirán apareciendo aventuras y módulos complementarios durante el espacio de otros dos años aproximadamente. Con todo, conviene señalar que la revista americana "Challenge", cuyos redactores son unos devotos fanáticos de ambos juegos, piensan seguir publicando material alternativo.

El **"Traveller Nueva Era"**, es por tanto la simbiosis, corregida y perfeccionada de los dos juegos anteriores. Temáticamente enlaza con el **"Mega..."**, al recuperar la *trama del imperio resquebrajado*. Su punto de partida surge cuando, una de las facciones en lucha, tras haber logrado revolucionarios avances en materia de inteligencia artificial, crear un nuevo virus informático de consecuencias imprevisibles. Este virus, de naturaleza homicida, se les escapa de entre las manos, y se extiende por toda la red informática del universo. Esta simpática criatura actúa provocando que las máquinas se vuelvan contra los humanos hasta aniquilarlos. Nadie sabe como acabar con él, y finalmente, este ser micróscopico logra destruir toda la tecnología existente.Tras un período de setenta años de oscuridad y tinieblas, la situación comienza a reconstruirse. Ya no existe ni orden ni concierto en el universo, y el antiguo imperio ha quedado reducido a pequeños mundos sin contacto entre sí, y sumidos en una especie de era apocalíptica similar a la de **"Mad Max"**. El hombre no sólo ha perdido la tecnología, sino también el conocimiento de como construirla.



Tan sólo una confederación de humanos (la coalición de la Reformación) ha logrado sobrevivir al desastre. Gracias a unos extraterrestres aliados han logrado controlar el virus, aunque no *han podido evitar que destruyera casi* todos sus avances. Por esta razón se ha creado una unidad especial de exploración llamada "los vikingos estelares". Estos aventureros tienen como misión viajar por todo el universo para tratar de recuperar restos de tecnología, ya que al no existir conocimientos sobre como construirla, la única manera de sobrevivir es tratando de estudiar lo poco que ha quedado intacto tras la catastrófica intervención del virus. Aparte de los diversos peligros que les acecharan en un universo, ahora, nuevamente desconocido, "los vikingos..." tendrán que procurar esquivar al más peligroso de sus enemigos: ¡las flotas vampiras! Sobre que son esas extrañas flotas, y sobre todas las sorpresas y novedades que entraña el **"Traveller Nueva Era"**, constituido ya como el definitivo juego de ciencias ficción, hablaremos en la siguiente entrega.

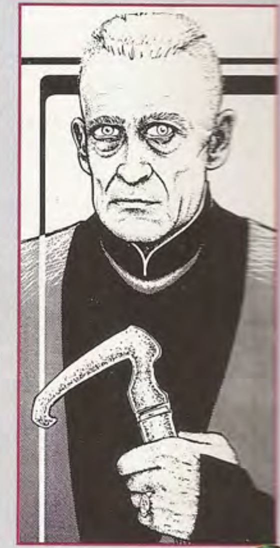
VICENTE FERNANDEZ (I/II)

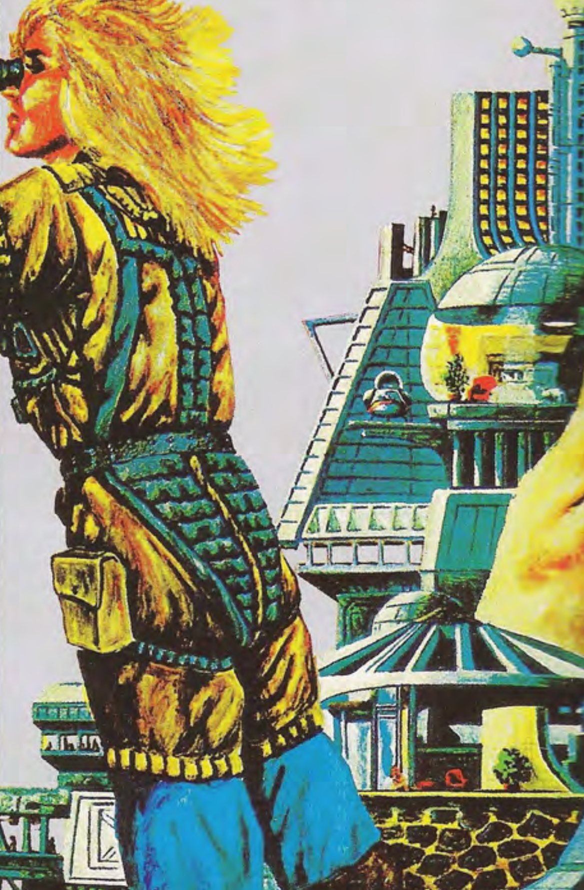


PINCELADAS TRAVELLER

Tres meses en el hiperespacio son demasiado hasta para el más veterano de los mercenarios...Has cumplido tu encargo, y has logrado burlar a las naves oficiales, luego vino la calma...¡Maldita calma! Deja demasiado tiempo para pensar... Y entonces te das cuenta de lo mucho que echas de menos Texas, pero no la Texas donde tu naciste (una polvorienta colonia en el espacio), sino aquella mítica, verde y originaria Texas que siglos atrás perteneció a los Estados Unidos de América... ¡Maldito sea...!. Te das cuenta de que tanta guerra te está convirtiendo en un sentimental. Por fin has alcanzado tu destino...una ciudad. Podrás desquitarte ahora de tantos meses de inactividad, de tanta rutina espacial. "New Austin" es quizás el lugar idóneo para todos aquellos que saben divertirse, aunque antes de bajar desde el espacio puerto tendrás que acordarte de coger tu filtro para el aire. En esta maldita colonia la atmósfera es irrespirable por culpa de la polución. Un cielo de color rojo plomizo, que impide ver la luz del sol, se eleva sobre tu cabeza a manera de una gran bóveda. En las estrellas y alambicadas calles tienes que sortear a una auténtica marabunta humana formada por una amalgama de texanos, chinos, gentes de color. Pero entre ellos llaman tu atención un grupo de individuos con implantes cibernéticos y metálicos en su cuerpo. ¡Son los veteranos de la guerra kaffer! Soldados y mercenarios mutilados, que sin posibilidad de volver al frente sobreviven con los más diversos menesteres, todos ellos ilegales, aunque ese concepto, en un planeta con un nivel de ley que casi roza el cero, resulta una consideración casi absurda. Entonces te viene a la cabeza un recuerdo, el de una vieja película, casi prehistórica, *"Blade Runner"*. Su director...¿cómo se llamaba?... era un tal *Scott*... ese sujeto casi acertó de lleno en su dibujo de lo que el consideraba el futuro. ¡Pero que diablos!, tu lo que buscas es un poco de diversión, así que entras en el local más concurrido, donde la atmósfera es casi más irrespirable aún que en el exterior, y tratas de camelarte a tres preciosas rangers. Tres hermosas y atléticas mujeres vestidas con ceñidos uniformes y armadas hasta los dientes, a las que no les impresionan tus modales de mercenario de tebeo (porque aquí, la gente lo es todo menos fácilmente impresionable). Vuelven entonces los recuerdos. Otra película está incluso aún más vieja, tanto, que nadie ha logrado fijar su año de producción. Se llamaba *"Los caballeros las prefieren rubias"*, y la protagonizaba su hermosa actriz a la que llamaba *Marilyn*. Te preguntas entonces si las mujeres de aquel remoto siglo XX eran tan sofisticadas y aparentemente delicadas, porque desde luego, el espécimen femenino ha cambiado mucho en todo este tiempo. Una de las rangers parece dispuesta a pasar un buen rato contigo. Entonces satisfecho miras a tu alrededor. Todos tienen tu mismo aspecto: armados, pacientes, con esa serenidad que da tantos años de combate, pero siempre alerta, dispuestos a no desaprovechar cualquier oportunidad de hacer cualquier cosa, que se presente. Sabes que la vida de ellos no vale un centavo, y la tuya quizás aún menos. En el Traveller se vive al día y se muere rápido. Tú, has tenido suerte y ya has cumplido los 31. No eres un veterano... está a punto de ser una leyenda.









Iniciamos un nuevo año y en este buzón pretendemos seguir recogiendo todas vuestras opiniones y aportaciones. No os preocupéis si vuestras cartas, con dudas o peticiones aún no han sido contestadas, ya que con un poco de tiempo, todas obtendrán la respuesta adecuada. Y antes de seguir es necesario deciros que las aportaciones y sugerencias que habéis realizado resultan de lo más interesantes, por lo que no han caído en saco roto. Seguiremos publicando aventuras interactivas, también aparecerán pequeños manuales con instrucciones para los juegos más complicados, y todo aquello que a vosotros os interesa. Por esa razón, esperamos seguir contando con vuestra imprescindible colaboración. (V.F.)

UN FANATICO DE LA REVISTA

Paso los días inmerso en polvorientos libros. Mis criados creen que estoy loco... Por la noche, los despierto con mis gritos...Los sueños están escribiendo, acabando con el poco juicio que me queda...He intentado permanecer despierto, pero todo ha sido en vano...Mis visiones han cambiado, sin duda alguna, influenciadas por mi lectura de TODO PANTALLAS... Pese a todo, ¡definitivamente esto del Rol es una pasada! ¡Qué Crom os acompañe!.

Frank Jones Ponce (Valencia)

*Querido **Frank**, sigues en la brecha. Nosotros quizás no podríamos expresarlo mejor. Ese es el espíritu. ¡Adelante!.*

EL PRIMER POETA DEL ROL

¡Roleros del mundo uníos!
¡Al Señor del Mal hay que vencer!
Sus monstruos son unos críos
y nosotros no los vamos a temer.
Compañeros, si muero en el combate,
todos vosotros me tenéis que enterrar,
pues al enemigo queréis que mate,
pero a mí también me pueden matar.
León Mongilui "Al malvado yo vencí".

Emilio Angulo Germán. Leganés (Madrid)

Ya era hora de que alguien realizase una excelsa composición lírica al Rol, que desde luego se la merece. Aunque esta no alcance el nivel de los grandes poemas épicos al estilo de "Jerusalén liberada" o del "Mahabaratta", la verdad es que no está nada mal. Te animamos a seguir con ello, ya que la aventura y la poesía son algo que siempre han ido muy unidos. A ver si cunde el ejemplo.

UN MISOGINO

Las tías no saben jugar al Rol. Es algo que no entra en sus cerebros. Son incapaces de visualizarlo en sus femeninas mentes. No digo que no haya excepciones, pero son las menos.

Gabriel Pérez-Ayala Huertas (Madrid)

No te preocupes, no vamos a publicar tu dirección, porque no queremos ser culpables de ningún linchamiento público, aunque realmente te merecerías que alguna intrépida guerrera se pasase por tu cubil y te diese tu merecido, vista tanta osadía y desfachatez...Bromas aparte, es cierto que aún son pocas las chicas que se han acercado al mundo del Rol, pero creo que simplemente es cuestión de darles un poco mas de tiempo. De hecho, las que ha se han aficionado a este tipo de juegos se lo toman bastante en serio, e incluso, en ocasiones, son unas jugadoras más valerosas y generosas que los hombres. Y es que en esto del Rol no hay tanta diferencia de sexo, como de carácter y de espíritu de aventura. Mi consejo es que te agencies un par de buenas roleras y ya verás como tu opinión cambia en cuestión de poco tiempo.

DOS REPULSAS CONTRA EL MAL LLAMADO CRIMEN DEL "ROL".

Me gustaría expresar mi repulsa contra el asesinato que VARIOS LOCOS QUE NADA TIENEN QUE VER CON EL ROL, han cometido hace unos meses.

Luke Vader, o sea, Jacobo Martín Díaz (Zaragoza)

Los acontecimientos sangrientos ocurridos hace escasas fechas son lamentables y merecen nuestra atención, pero no es menos lamentable ver las barbaridades publicadas en ciertas revistas de supuesto prestigio (más vale no citarlas). Periodistas que no merecen tal nombre, han explotado la vena morbosa sin la más mínima información. ¡Eso si merece un artículo!. Enhorabuena por no ser de esos "individuos".

Francisco Inés Villena (Zaragoza)

*Creo que no existe ni un solo aficionado al Rol que no se haya sentido conmocionado por tan brutal suceso. Todos esperamos que no vuelva a producirse algo semejante, aunque sencillamente será difícil, con tanto desequilibrado como anda por ahí suelto... Estoy totalmente de acuerdo con la opinión de **Francisco**. El papel jugado por los medios de comunicación en esta historia ha sido lamentable, demostrando una total falta de información sobre este caso. Pero al margen del daño que hayan podido causar a la imagen de todos los que jugamos al Rol, la conclusión más grave que podemos sacar de esta historia es la siguiente: si sobre el Rol nos informaron de forma tan poco seria y profesional, ¿cómo diablos nos estarán informando sobre las demás realidades que no conocemos tan bien? Que cada uno saque su propia conclusión, pero un servidor, que es periodista de profesión, considera que es para echarse a temblar. De todas formas, supongo que ya habréis leído nuestro especial en el número pasado.*

BUSCO OTRO JUEGO

Soy aficionado al noble arte del Rol y dispongo de dos buenos juegos, pero quisiera hacerme con otro. Tengo el **"Señor de los Anillos"** y el **"Starwars"**. Había pensado en **"Rune Quest"** o **"Role master"**, pero si sois tan amables de hacerme alguna recomendación en los parámetros de Tierra Media o del futuro, os estaría muy agradecido.

Santi Rian Casas Mateo (Barcelona)

*La elección del **"Rune Quest"** me parece de lo más acertada. Personalmente lo considero de lo mejorcito en lo relativo a Tierra Media. En cuanto al futuro, te recomendaría cualquiera de los juegos del Universo **"Traveller"**, del que hablamos ampliamente en estas mismas páginas. El **"Cyperpunk"** también es una auténtica gozada, aunque solo se lo recomiendo a los muy iniciados en esto del "Rol".*

¿UNA CHORRADA?

Quería preguntaros algo mas o menos parecido a una chorrada. ¿**"El Señor de los Anillos"** es apto para ser el primer juego con el que introducirse en este mundo de "Rol & Games"? La verdad es que en la primera ocasión, yo y tres o cuatro más jugamos a lo que podríamos llamar "sucedáneo" de partida. No nos enteramos de nada, y hasta el Ddl era novato. ¿Hay algún club de Rol en Alcoy? Nos hemos quedado compuestos y sin master. Help!!!. Kiko Pijo (Hollyquest DSV).

Raúl Asensi Jiménez (Alicante)

*No te preocupes, lo que preguntas no es ninguna chorrada. Desde luego que el **"El Señor de los Anillos"** es un juego de lo mas indicado para comenzar en el mundo del Rol, así que no os desaniméis si en el primer intento no todo ha salido tan bien como era deseable. Lo importante es que sigáis intentándolo, poniendo mucha atención en desentrañar las reglas y el espíritu del juego. De todas formas, por si os interesa cambiar, os diré que el del **"Far West"** me parece el más sencillo de todos los juegos de Rol... Desconozco si hay algún club de juegos en Alcoy, pero prometo enterarme. En cuanto a la deserción, desaparición o muerte de vuestro master, eso si resulta más grave. Os conviene agenciaros uno cuanto antes, lo cual no es fácil, ya que no abundan los buenos masters en estos tiempos de crisis. ¡Suerte!.*

UN JUEGO SOBRE PELI

En el número 2 de esta Revista se incluía una noticia sobre la existencia de un juego basado en la película de **Sam Raimi "El Ejército de las Tinieblas"**. ¿Cuando estará en las tiendas?. ¿O acaso lo está ya?

Jesús Bernal Berbegal (Zaragoza)

*Siento decirte que he repasado cuidadosamente el citado número dos, y la única referencia que he encontrado sobre el filme de **Raimi** era una reseña sobre la edición de su banda sonora. Tampoco en tiendas especializadas han sabido informarme de ello. De todas formas, teniendo en cuenta que la película se ha convertido en un auténtico objeto de culto para los aficionados, no sería de extrañar que alguien se decidiera pronto a editar un juego. Si así ocurre, descuida, que ya te mantendré informado.*

CONTACTOS

MAS DE LO MISMO

Formo parte de un grupillo de amigos de entre 14 y 17 años que tenemos abandonado el **"Cyberpunk"**, el **"Advancer & Dragons"**, **"El Señor de los Anillos"**, el **"Hero Quest"**, y demás juegos; siempre acabamos jugando los seis de siempre además de que siempre acabamos inventándonos el juego en vez de usar los buenos. Nos encantaría que gente rolera contactara con nosotros para echar unas partidas (no nos importan los principiantes, queremos también enseñar Rol). Podemos ser nosotros los Masters, en los juegos antes mencionados, o podemos jugar también a nuestras creaciones. Queremos también que se sientan aludidas las chicas, ya que esto del Rol parece que no les va mucho. Espero que muchas lectoras no me den la razón, y estén dispuestas a escribirnos.

Andrés Gómez Aragoneses
c/ Aldebarán, 14
28130 - Madrid

QUE ALGUIEN ME ESC RIBA

Soy una novata en el mundo del Rol, y me gustaría escribirme con gente con más experiencia en este mundillo. También me gustaría tener un grupo rolero aquí en Valladolid. Felicidades a "TODO PANTALLAS". Estoy de acuerdo en que no hay muchas roleras en España, pero las que hay somos unas guerreras. Escribir a

Cristina Marcos González
c/ Navas de Tolosa, 17,2º
47005 - Valladolid

UNA GUERRERA EN APUROS

Socorro! Aunque parezca ridículo mi madre me ha prohibido jugar al Rol porque cree que es un juego de chicos. ¡Hasta me ha amenazado con tirarme mi *"Señor de los Anillos"* a la basura! Por esa razón deseo contactar con roleras de Barcelona, a ser posible de Hospitalet, para que se apunten a jugar a Rol con nosotros. Jugamos a diversos juegos. ¡Es la única forma de convencer a mi madre y de salvar mi *"Señor de los Anillos"*!

Ana María López Blanco
Avda. Cataluña 106, ático 1, esc. dcha.
08905 - Hospitalet (Barcelona)

A ver chicas, que se note esa solidaridad femenina. Recordad que la primera norma de todo buen jugador de Rol es socorrer al compañero o compañera en peligro, y en este caso ese peligro es más terrible que cualquier orco o criatura del Mal.

UN ROLERO LIGON

Necesito chicas de Barcelona o alrededores, con experiencia en juegos de Rol, mayores de edad, para complementar grupo de experimentadísimos jugadores (casi diez años en estos menesteres). Partidas de **"Star Wars"**, **"Cthulu"**, **Rune Quest"**, **"Señor de los Anillos"**, **"Paranoia"** y **"James Bond"**. Enviar carta muy simpática o ingeniosa (Foto si es posible. Será devuelta).

Ricky B. Collins
c/ Bailén, 234, ático 1
08037 - Barcelona

Parece que últimamente cualquier excusa vale para ligar...Bromas aparte, no hay que olvidar que otra de las grandes virtudes del Rol es que sirve para crear buenas y sólidas amistades. No lo olvidéis.


CLUB

TODO PANTALLAS CLUB

En primer lugar queremos agradeceros vuestros continuos apoyos, vuestra serena paciencia, y el que día a día vaya siendo más numeroso el número de suscriptores. Ahora que celebramos nuestro primer aniversario, queremos ir haciendo realidad las promesas que se han acumulado. Quizás se deba a que pasan los meses muy deprisa y apenas nos da tiempo a reaccionar. Y como lo prometido es deuda podéis ver que ya os ofrecemos a través de las páginas de merchandising productos muy especiales para vosotros, al lado de otros más tradicionales que seguiremos manteniendo para todos los que los solicitan. Además, tenéis ya a vuestro alcance algunas tiendas en donde podréis adquirir o solicitar productos de vuestro interés. Con solo enseñar el carnet de TODO PANTALLAS os harán un descuento.

Tema del mes

No podemos pasar por alto el concurso que organizamos sobre el eslogan de la película **"Cheque en blanco"**. La verdad es que en la redacción de la revista quedamos muy sorprendidos por la variedad de propuestas que hicieron los más de cincuenta amigos que quisieron participar en el sorteo de la "mountain bike".

Creemos que todos, unos más otros menos, se han enfrentado al millón de dólares con originalidad, quizás un poco desconcertados inicialmente, dado que muchos reconocieron no saber el valor al cambio en pesetas. En cualquier caso, por las líneas de sus cartas mostraron no preocuparle mucho estas cosillas, ya que lo importante estaba en qué hacer con esa pequeña fortuna.

Sin ánimo de detallar cada una de las cartas, es oportuno destacar, en todos los concursantes, el alto valor humanitario que confirmaron al destinar una buena parte de su fortuna a la ayuda de los más necesitados; países y organizaciones no gubernamentales serían los principales receptores, aunque no faltarían aquellas organizaciones que trabajan por salvar el Planeta Tierra y las que luchan contra el racismo y los males que aquejan al mundo.

Superado este primer enfoque, la imaginación empezó a animar las cartas. Una inmensa mayoría pensaba en un chalet, con piscina y otras pequeñeces, fabulosos y pequeños vehiculos de cuatro ruedas y de dos -muy guapos-, y viajes interminables de meses (*Disneylandia, Futuroscope*, etc), aunque también es verdad que algunos se conformaban con algo más discreto. El segundo gran deseo se centraba en la compra de grandes y completos equipos informáticos y audiovisuales (equipos de música, televisión, videos, laserdisc, etc.), interminables adquisiciones de videojuegos y un largo etcétera en entretenimiento. No faltó quien se compraría todas las BSO de Williams; aquel que buscaría un equipo completo de cine para empezar a hacer sus primeras películas; o aquel que abriría una tienda especializada en juegos de rol, de estrategia, simulación, manga y otras publicaciones; o aquella otra que se compraría un barco con el que dar la vuelta al mundo; y, como no, el que abriría un cine y también llevaría el cine a todos aquellos que nunca hubiesen visto una película -eso sí, sin cobrarles nada-; otro montaría un hotel gratuito para todos los que no puedan pagarse uno.

No falta en cada carta un lugar especial para la familia y algunos amigos, a los que poder echar una mano. Uno, en concreto, estaría dispuesto a enviar a su hermano a Australia (sólo con billete de ida).

Todos, sin dudarlo, también pensaron en que el dinero debía "engordar" en un banco (seguro que pensaban pasarse todos los días a echarle de comer, para cebarlo un poquito más), eso sí, evitando a los muchos chorizos que hay sueltos hoy por el país.

Los más originales pensaban hablar don **Lucas** y **Spielberg** para que comenzaran de inmediato la continuación de sus sagas favoritas. Pedían, al mismo tiempo, que le construyeran en el jardín de su casa una nave, a tamaño real, de *"El halcón milenario"*; el más valiente señala que se la compraría a **Lucas**. Otros visitarían a **Kevin Costner** y también irían a vivir una temporada a Twin Peaks o a estudiar arte dramático a Los Angeles.

Lo que más agradecemos por nuestra parte son las suscripciones a TODO PANTALLAS por los próximos cincuenta años. Gracias.

La procedencia de las cartas fue muy variada: *Valencia, Alberique, Carcaixent y Gandía (Valencia), Alora (Málaga), Torre del Mar (Málaga), Madrid, Leganés, Móstoles, Alcobendas, Pozuelo de Alarcón, Torrejón de Ardoz y Parla (Madrid), Tarragona, Valladolid, Bilbao, Barcelona, Cornellá, Taradell y Hospitalet (Barcelona), Lérida, Almería, Marchamalo (Guadalajara), León, Ecija y Marchena (Sevilla), Luarca, Gijón y Oviedo (Asturias), Lugo, Manzanares (Ciudad Real), Los Alcázares (Murcia), Tarifa (Cádiz), Santa Cruz de Retamar (Toledo), Cortes (Navarra), Zaragoza, Palma de Mallorca, Andújar (Jaén), La Coruña, Orense.*



EL AMIGO MEXICANO

Les envío esta ilustración de Batman, esperando sea de todo su agrado. La realicé saliendo de ver **"Batman, el regreso"**, y como andaba superalucinado con la peli pues, desahogué mi alucine en este dibujo. Si le es posible, ¿podrían burcarle un hueco en su revista? *Pie de foto:* Recuerden. Como los "Toros de Chicago" ustedes hacen un gran trabajo. Pero, la diferencia es que son aún el número UNO... y siempre lo serán con nuestro apoyo incondicional y su gran calidad de trabajo.

Luis Ignacio Hernández Coronel
Calle L y Ebanistas # 1703
Colonia Libertad, C.P. 21030
Mexicali. Baja California (México)

*Amigo **Luis Ignacio**: agradecemos especialmente tu carta. No es la primera que recibimos de tu país, pero sí la que nos envía una carta de estas carácterísticas. Este es el lugar apropiado para que los amigos españoles te conozcan y si están interesados se carteen contigo. El dibujo es de gran calidad, por eso lo reproducimos para que otros amigos se animen a remitirnos dibujos personales sobre personajes de ficción o extraídos de algún título interesante.*

TOPS/TOPS

En los tops ¿reciben todos los puestos la misma puntuación de un voto o se le dan diez al primero y uno al último? Convendría que lo aclaráseis pues en caso que todos valgan lo mismo no merece la pena que perdamos el tiempo ordenándolo según nuestras preferencias.

Carlos Rodríguez (Santander)

Tu comentario sirve ya de respuesta. No tendría sentido darle el mismo valor a todos los títulos. El top se elabora con la puntuación que tú indicas.

UNA FELICITACION CON RETRASO

Para Nani de Neni, Felicidades por tus 25 tacos.

*Nota de Todo Pantallas: **Joaquín**, no le eches la culpa a **Raquel**. La tenemos únicamente nosotros. ¡Son tantas cartas que, sin querer, nos pasa esto! Por cierto, nos alegra el saber que seguís con el carteo. El problema siempre estará en correos.*

GRACIAS, GRACIAS

Quería dar las gracias a los lectores de Todo Pantallas. Gracias por existir, gracias por ser como sois. Gracias por ser cinéfilos, trekkies, starfans o roleros. Gracias por ser aficionados a las Bandas sonoras y a la cifi y al terror, a los videojuegos. Gracias a todos aquellos que se atreven a decirlo en voz alta, que no se avengüenzan y no piensan que sea para niños. Gracias por aguantar a todos esos pesados que dicen "pero que infantil eres".

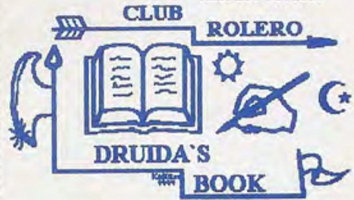
José Luis Viruete
(Alcalá de Henares. Madrid)

CONTACTOS

CLUB ROLERO

Hola, somos un nuevo club de rol en Bergondo (La coruña) y queremos contactar con chicos/as de 15 a 17 years old que vivan cerca de donde jugamos o que tengan medios de transporte para venir. Jugamos al AD&D en el mundo de la Dragonlance pero se admiten sugerencias. ¡Ah! si eres novato no te preocupes, nosotros tampoco somos muy expertos.si estáis interesados llamad o escribid una carta a:

Keko Sanjurjo Taibo. Fiodre, 68 B. 15165-Bergondo (La Coruña).
Tfno. 981-791638.



OTRO CLUB

Hola! Mi nombre es **Sergio** y me gustaría que os apuntárais a mi club *"Tales from the Crypt"*, dedicado a comics de terror de espeluznantes historias macabras y sangrientas y chupa sangre, etc. Habrá una revista cada mes. Escribirme a

Sergio gonzález Núñez.
C/ Extremadura, 7-7 I.
33210-Gijón (Asturias).

VENTAS

Vendo las películas **"El imperio contraataca"** (precintada) y **"El retorno del Jedi"** en versión original no subtitulada. Llamar al Tfno. 923-247608, de 15 a 17 horas. Almudena.





Soundtrack Club

V I N I L O S . L .
C/Pez 27, 28004 MADRID. España
Tel. (91) 522 60 73. Fax (91) 523 01 46

Estas son tus tiendas

Presenta el carnet de TODO PANTALLAS y te harán un descuento

¡NO VENGAS!

Nosotros te lo enviamos

Cómics&Ilustración

Rol&Juegos

Cine&Video

Todo esto y mucho más en...

CRISIS

C/ Luna, 26
28004-Madrid
Tlf. 91- 5327885

¡SOLICITA GRATIS NUESTRO CATALOGO!

CAPYCUA

Juegos de rol y estrategia
miniaturas en plomo y plástico

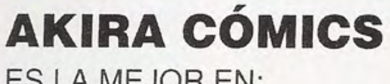
San Juan Bosco,7 ■ 31007 PAMPLONA ■ Teléfono:265370



S.L.

COMICS • JUEGOS DE ROL Y ESTRATEGIA
CIENCIA FICCION • CYBERESPACIO

C/ GALILEO 14 MADRID 28015 Tlf. /Fax: 447 07 46



ES LA MEJOR EN:

- CÓMIC NACIONAL Y USA
- JUEGOS DE ROL Y SIMULACIÓN
- MUÑECOS DE PLOMO

ESTAMOS EN:

GINZO DE LIMIA,32
TEL.: 739 62 71

¡¡ JUNTO AL METRO BARRIO DEL PILAR!!



ELEKTRA
Comic

Pez, 36. 28004 Madrid. 5213975
Zaragoza 10.41001 Sevilla 4214432



TU ESPECIALISTA EN ROL

El más amplio surtido a tu disposición en todo momento

- Juegos de rol (todo nacional)
- Miniaturas de plomo(citadel, mithril, grenadier...)
- Pinturas acrílicas
- Libros de fantasía y ciencia-ficción
- Maquetas ciencia-ficción



NOVEDADES CONTINUAS

San Quintín,8
(a 50 m de la C/ de las Huelgas)

Teléf. 39 96 08
47005 VALLADOLID

¡¡Aprovecha esta oportunidad!!

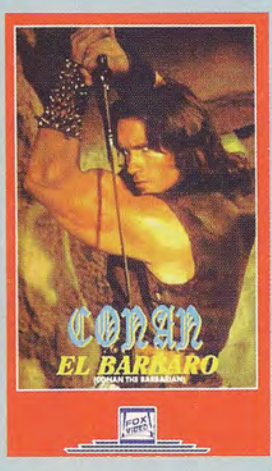
Ya tienes a tu alcance algunos títulos que seguramente te interesarán. Busca las copias originales de aquellas películas que te han gustado.











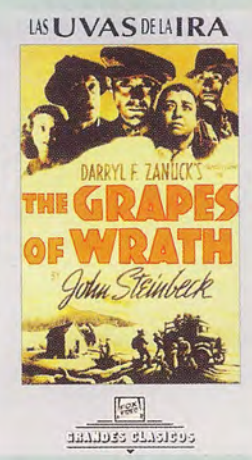








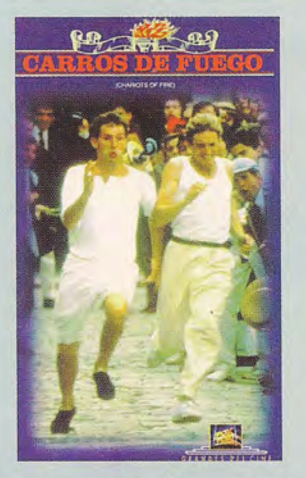


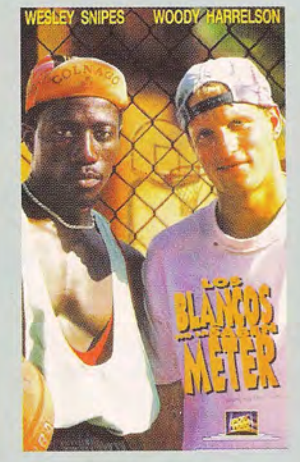








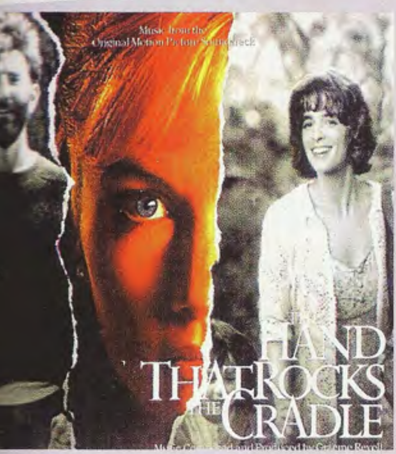




Haz tus pedidos con el cupón que encontrarás adjunto en la revista.

TODO PANTALLAS CLUB

Por el solo hecho de enviarnos un cupón, con tus opiniones y el top relleno, entras a participar en cada uno de los sorteos que preparamos cada mes para tí. Nuestra revista, en este mes, celebra su primer aniversario con un regalo especial (mira la pág. 4). Envía las tarjetas centrales de las secciones que más te interesen antes del 10 de octubre, para que puedas entrar en estos concursos. Siempre tendrás una oportunidad. ¡suerte!



CD'S de Bandas Sonoras de Películas, ortesía de Vinilo S.L., para sortear ntre todas las tarjetas recibidas a la ección "BSO".



Un premio especial, cortesía de Yoda & Companyia, que consiste en una camiseta "Star Wars", décimo aniversario, tres fotos exclusiva, una foto de Han Solo (50x34 cm) y un pin especial, junto con una suscripción al Skywalker Fan Club. Todo ello para los cupones de la sección "Cine/Video".

3 JUEGOS DE PC DE LA COLECCION KIXX DE ERBE. Para sortear entre los cupones recibidos de la sección "Videojuegos".

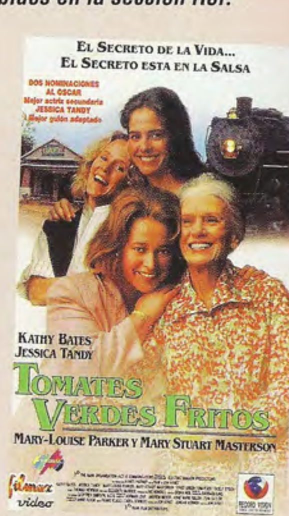


2 libros "Vampiro, 2ª edición" y 5 posters promocionales exclusivos de Vampiro, cortesía de La Factoría, para todos los cupones recibidos en la sección Rol.

10 posters de películas, para sortear entre todas las tarjetas correspondientes a la sección "Opinión sobre la revista".







Un regalo muy especial, Primer Aniversario, que te ofrecemos con Filmax Video: a elegir una de estas dos películas: "Tomates verdes fritos" o "La matanza de Texas" (sólo tienes que pagar los gastos de envío). Envíanos el cupón-triángulo que encontrarás en la página 4.

CONCURSOS

Todos los concursos correspondientes al número 10 de la revista, tienen sus ganadores. Han sido muchas las cartas recibidas para los especiales y, como no, los cupones que nos enviáis nos ayudan a mejorar la revista y a mantener el contacto con vosotros. Es bueno que no sólo os limitéis a contestar a los cupones, sino también, como hacen muchos amigos, nos enviéis comentarios sobre los temas que vamos abordando en la revista. ¡Felicidades a los ganadores!

BICICLETA MOUNTAIN BIKE

Quizá ha sido el más llamativo del mes -gracias a Buena Vista Internacional-, por eso ya en el Club Todo Pantallas hemos comentado la línea seguida por las cartas recibidas. De entre todas ellas, el premio le ha correspondido a:
Iván Rivera Gómez, Madrid.

GORRAS "CHEQUE EN BLANCO"

Los 15 premiados en esta ocasión, gracias a la cortesía de Buena Vista Internacional han sido:
Francisco J. Vázquez Fernández, Tarifa (Cádiz). Roberto Oteo Soblechero, Santa Cruz de Retamar (Toledo). José A. Baena Moreno, Málaga. Juan F. Alvarez Herrero, Gandía (Valencia). José Angel Cuairán Cortés (Navarra). Antonia Piza Oliver, Esporles (Mallorca). Laura Pérez González, Oviedo. German de la Torre, Avila. Emilio Angulo, Leganés (Madrid). Javier Bermejo Marigomez, Madrid. The Gollumer, Pozuelo de Alarcón (Madrid). José López Martín, Gijón (Asturias). Ricardo Fuentes Sánchez, Madrid. Antonio Albiñana Medina, Carcaixent (Valencia). Daniel Traginer Gómez, Zaragoza.

"REBEL ASSAULT"

Los diez premiados en este macro concurso, cortesía de ERBE, han sido:
Gabriel y Julian Meizoso García, Narón (La Coruña). Ricardo Linares Merino, Madrid. Alan Sánchez Merino, Sahagún (León). José Angel Villar Rodríguez, Motril (Granada). Santiago Villodas Cañada, Bilbao (Vizcaya). Carlos Rodríguez Velasco, Santander (Cantabria). Santi Casas Mateo, Barcelona. Miguel López Ximénez, Villaviciosa de Odón (Madrid). Alex Perona Rua, Valencia. Esther Martín González, Avila.

"ALONE IN THE DARK 2"

Los otros diez premiados en este macro concurso de ERBE, han sido:
Elena Pérez Rodríguez, Viladecans (Barcelona). Francisco Javier Mendoza Díaz, Fuenlabrada (Madrid). Miguel López Ximénez de Olaso, Villaviciosa de Odon (Madrid). José Alba Rodrigo, Alfafar (Valencia). Samuel Pastor Sierra, Valdecaballeros (Badajoz). Miguel Romero Albertos, Algeciras (Cádiz). Francisco Inés Villena, Zaragoza. David Llorente Cortés, Petrel (Alicante). Pedro José Caro, Granada. Joaquín Rodríguez Fernández, Luarca (Asturias).

JUEGO DE ROL "PENDRAGON"

Por cortesía de JOC Internacional, recibirá este libro:
José R. Grela León, Móstoles (Madrid).

BANDAS SONORAS

Gracias a la colaboración de Vinilo S.L. (Soundtrack Club), los dos agraciados con las BSO, han sido:
Miguel Perona Ponce, Valencia. Sergi Atencia Sánchez, Badalona.

CARTELES

Por cortesía de BMG Ariola y Lauren Films, recibirán en sus domicilios los carteles de "Short Cuts" y "En el nombre del padre", los siguientes amigos:
Alexia Talavera Pandiella, Oviedo. Joaquín Solá Martínez, Cornella. David Santiago Hernández, Madrid. Antonio Belón de Cisneros, Marbella, Málaga. Cristina Marcos González, Valladolid. Joaquín Rodríguez Fernández, Luarca (Asturias). Angel del Teso Moya, Valladolid. Raúl Asensi Jiménez, Alcoy (Alicante). Santi Casas Mateo, Barcelona.

GORRAS "MAXIMO RIESGO"

Por cortesía de Columbia TriStar Home Video, los agraciados con las 10 gorras de la película interpretada por Stallone, han sido:
Ramón Asiaín Martín, Avila. Luis A. del Teso Moya, Valladolid. Iván Gamo Fernández, Torrejón de Ardoz (Madrid). Francisco Fernández Navarro, Andujar (Jaén). Francisco José Teixido, Tenerife. Manuel Menéndez González, Sevilla. Jorge Morato Peinado, Jaén. Antonio García Gaviño, Cádiz. Carmelo Rodríguez Rodríguez, Huesca. Sergio Martín Ramírez, Lugo.

"EL FUGITIVO"

Los ganadores del macro concurso de Warner Home Video, en el que se regalaban 15 cintas de la película "El Fugitivo", han sido:
Ramón Arroyo Castejón, Avila. Carmen Gil García, Santander. Jesús Bernal Berbegal, Zaragoza. Antonia Piza Oliver, Esporles (Mallorca). Javier Guerrero Hormiga, Tarragona. Isabel Espinola Sánchez, Madrid. Joaquín Oliván Pardillos, Barcelona. Cristina Rosillo López, Hondarribia (Guipúzcoa). Pedro Espinosa Gómez, Murcia. Alfonso Suárez Suárez, Oviedo (Asturias). Jonathan Aguilar Quintanilla, Barcelona. José Vilaseca, Valencia. Vanesa García Moreno, Parla (Madrid). Alejandro Merino Sánchez, Avila. Mª José Martín Peinado, Zarzaquemada (Madrid).

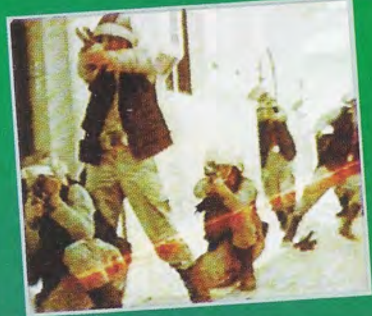
JUEGOS KIXX

Los ganadores de los tres juegos de la colección KIXX, cortesía de ERBE, han sido:
Francisco José Fernández Navarro, Andujar (Jaén). Emilio Angulo Germán, (Madrid). Teresa Bermejo Trigo, Avila.

Como veis todo llega. Están próximos a salir una serie de productos que van a hacer disfrutar a todos los seguidores de "Star Wars". Las noticias se suceden sin descanso. A partir de ahora las novedades os las ofrece "Yoda & Campanyia" vuestra tienda en Barcelona (93-441.49.73).



Wedge Antilles, piloto rebelde. Figura no realizada anteriormente.



Soldado rebelde, figura no producida anteriormente..



R5-D4, nueva versión de este robot.



Luke y Leia ceremonial. Figuras jamás producidas antes.



Power Droid, nueva versión de este androide.



Garidan, espía imperial. Figura jamás producida hasta ahora.

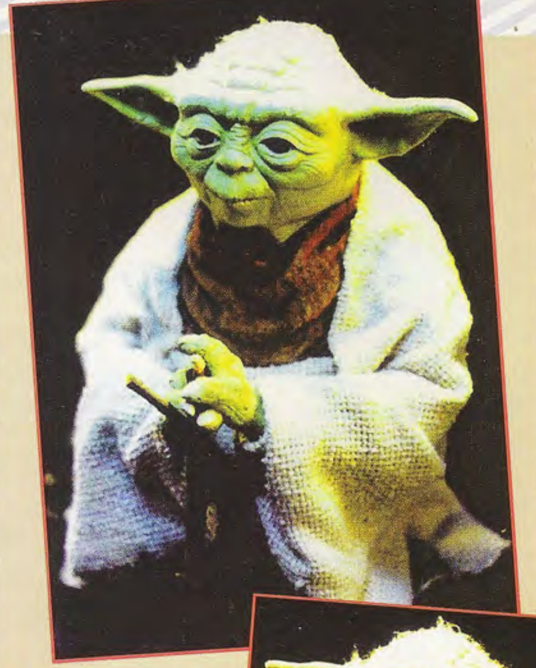


Biggs Darklighter, piloto rebelde. Figura no realizada antes.

Nueva colección de figuras

Ha caído, como un auténtico bombazo dentro del mundillo del coleccionismo, la noticia de que la casa americana "Kenner" va a lanzar una nueva colección de 50 figuras y varios vehículos "Star Wars", ampliables hasta las 300 figuras, antes de que la licencia expire en el año dos mil. Las figuras -de distinto tamaño a las ya existente- son de 5 pulgadas (13 cm. aprox.) , y entre estas nuevas 50 figuras hay algunas que no han llegado a existir en la colección original, como son la de Biggs Darklighter, Grand Moff Tarkin o Wedge Antilles.

La gran rival de "Kenner" en fabricación de muñecos articulados, la casa "Playmates" (la de las figuras de "Star Trek") ha decidido contraatacar, y sacará al mercado una colección de figuras de "Star Wars" de 8 pulgadas (unos 20 cm aprox.) y con ropa real. Su primera línea se compondrá de una primera serie de 16 figuras, y un vehículo a tamaño para estas figuras: el Landspeeder. Tanto una línea como otra, saldrán al mercado americano a finales de Noviembre, justo a tiempo para las Navidades. Así que ya lo sabéis, pronto podréis conseguir la colección.



Un personaje único

La casa de efectos especiales de Barcelona "Screamin", ha realizado, de manera artesanal, la figura de uno de los personajes más emblemáticos de todo el universo "Star Wars", Yoda, el anciano maestro de los Jedi de 800 años de edad, que apareció por primera vez en "El imperio contraataca". Esta figura fabricada en Látex de la mayor calidad, incluye ropa auténtica, bastón y ojos de cristal, lo que hace que tenga un asombroso parecido al Yoda original. Existen muy pocas piezas, y la verdad es que vale la pena disfrutar la mirada del venerado maestro.

Para cualquiera de vosotros que los deseéis conseguir, su valor en el mercado es de 23.000 ptas. y lo encontraréis en la tienda mencionada.



Imaginería del cine fantástico y del cómic

Figuras en plástico

HAL02 NAVE DE DESCENSO (1/72) 7.850 ptas.
Largo del modelo montado (aprox.): 36 cm.

HAL12 NAVE "USS SULACO" (1/2400) 9.825 ptas.
Largo del modelo montado (aprox.): 33 cm.

HAL01 TANQUE DE TRANSPORTE DE PERSONAL (1/35) 6.675 ptas.
Largo del modelo montado (aprox.): 26 cm.

HAL11 FIGURA ALIEN3 CON BASE (1/9) 7.450 ptas.
Altura del modelo montado (aprox.): 23 cm.

(ENTRE PARÉNTESIS FIGURA LA ESCALA) KITS PARA MONTAR. SE NECESITA MONTAJE, PEGAMENTO Y PINTURA

HAL04 GUERRERO ALIEN CON BASE Y HUEVO (1/9) 7.450 ptas.
Altura del modelo montado (aprox.): 23 cm.

Figuras en vinilo



HOR042 DRACULA (COPPOLA) MURCIELAGO (1/6) 9.250 ptas.
HOR040 DRACULA (COPPOLA) ORDEN DEL DRAGON (1/6) 9.950 ptas.
HOR041 DRACULA (COPPOLA) LOBO (1/6) 9.250 ptas.
HOR031 BATMAN II (1/6, 33 cm) 9.950 ptas.
SPH100 FREDDY KRUEGER (1/4, 46 CM.) 9.950 ptas.
SP5200 BETTY PAGE SOBRE COHETE (1/6, 38 CM) 11.575 ptas.



(Entre paréntesis figura la escala y la altura aproximada) Kits para montar. Se necesita montaje, pegamento y pintura.



SP520

Apellidos ....
Nombre ....
Dirección ....
Población .... Código postal ....
Provincia .... Teléfono ....
FORMA DE PAGO: ❑ Reembolso

Referencia	Descripción	Cantidad	PVP*
	Total		

(*) Más 950 ptas. de gastos de envío, a través de Hispan Express

Envía este cupón con tu pedido a:

TODO PANTALLAS CLUB

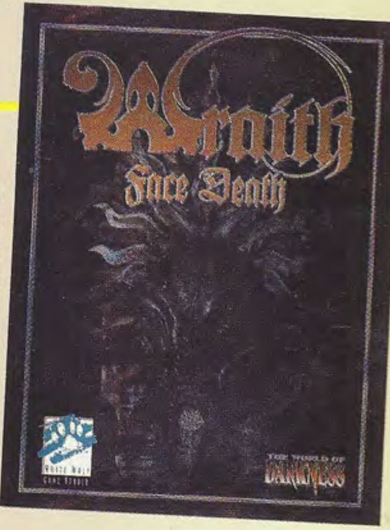
Apartado de Correos 17.061
28080 Madrid
Tel. 539 01 03 - Fax. 528 87 59

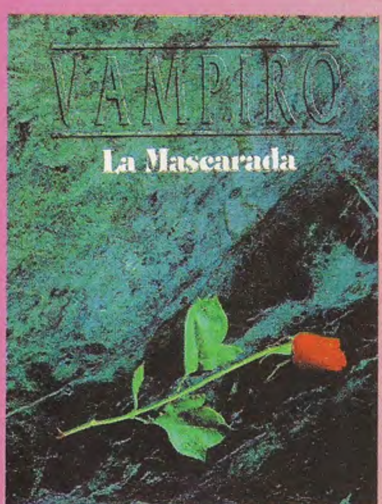


"CYBERPUNK": Sin duda el juego del '94. En el futuro sombrío tendrás que esforzarte para sobrevivir en Night City. PVP: 3.000 ptas. Además: "NIGHT CITY" (2.700 ptas.), "PANTALLA DEL ARBITRO"(1.400 ptas.). M+D Editores.



"WRAITH": La última entrega en el sistema narrativo de White Wolf. Tras vampiros, hombres-lobo y magos, ahora llegan los espectros. (Atención: este libro es la edición original en inglés).PVP: 4.500 ptas. White Wolf USA.

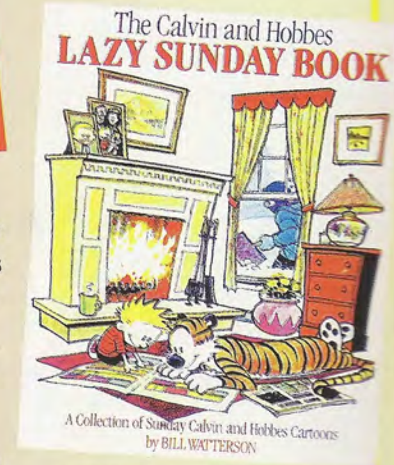




"VAMPIRO" (2º edición cartoné): Por fin a tu alcance, la auténtica dimensión del horror gótico. Nuevas reglas para una edición de lujo. PVP: 3.500 ptas. Además HAMBRE NO-HUMANA (1.700 ptas.). La Factoría.

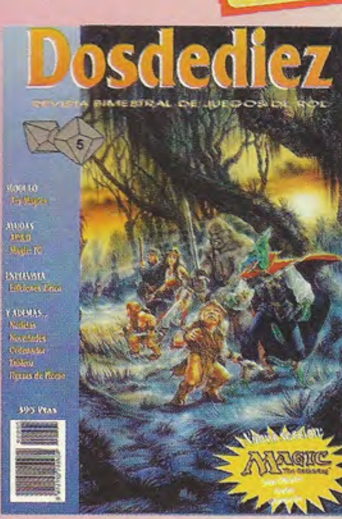


"EL SEÑOR DE LOS ANILLOS": El libro que marcó el despegue del rol en nuestro país. Algo más que un clásico. PVP: 2.500 ptas. Además "LAS PUERTAS DE GONDOR" (PVP: 1.500 ptas.), "SEÑORES DEL MAR DE GONDOR' (PVP: 1.800 ptas.). JOC Internacional.





"KULT": Un nuevo concepto de terror. PVP: 3.500 ptas. M+D Editores



"DOSDEDIEZ" nº 5: No te pierdas ningún número de la revista que se ha erigido por derecho propio en referencia obligada del rol (PVP: 350 ptas.). Además disponibles los números 3 y 4 (395 ptas. cada uno). La Factoría.

"CALVIN AND HOBBES: LAZY SUNDAY BOOK": Las mejores tiras cómicas del mercado en su edición original en inglés. Color. 124 págs. PVP: 1.800 ptas.

JOCS, JUEGOS & COMICS

Apartado de Correos 17.061.
28080-MADRID

Cómo hacer tu pedido: rellena o fotocopia el cupón adjunto. Calcula el precio total (añadiendo los gastos de envío) y cursa un giro postal a Todo Pantallas C/ Batalla del Salado, 34, esc. B. 1º A. 28045-Madrid. Los giros telegráficos deberán especificar con claridad la dirección de destino. Envíanos una fotocopia del giro adjunto al cupón de pedido. Recibirás el material solicitado con rapidez. Pedido mínimo: 1.500 ptas. Los pedidos superiores a 8.000 ptas. no pagarán gastos de envío.

Cantidad	Título	Precio	Subtotal
	gastos de envío		500.-
		Total:	

¡¡Suscríbete!!



- C: "Parque Jurásico".
- TO: Cómo se hace un holograma (I).
- CM: Efectos Especiales: Reyes Abades.
- CM: El terror español.
- VJ: Super Star Wars.
- Rol: "Far West".
- Games: "Blood & Blow".



- C: Las jóvenes estrellas.
- TO: Cómo se hace un holograma (II).
- CM: "El libro de la selva".
- CM: Crea un hombre lobo (FX).
- Rol: "Universo".
- Games: "Golpe".
- Games: "Dungeons".



- C: "Kika".
- C: ¿Dónde están aquellos mocosos? (I).
- C: Clásicos ¿Por qué no?
- TO: Acciona.
- VJ: Juegos de películas.
- Rol: "Paranoia".
- Games: "Battle Masters".



- C: ¿Dónde están aquellos mocosos? (II).
- TO: Radioaficionados.
- TO: ¿Cómo se fabrica un dinosaurio robot?
- CM: "Los teleñecos".
- CM: "Wild Palms".
- Games: "Atmosfear".
- Games: "Hotel".



- C: "El pequeño Buda".
- C: El cine extranjero viaja a Hollywood.
- Video & LD: Laserdisc, una tecnología imparable..
- CM: Walt Disney.
- CM: Especial "Star Wars".
- Rol: ABC del Rol.
- Rol: "Cyberpunk".
- Games: "President-Ly".



- C: "La lista de Schindler", "Tierras de penumbra".
- C: Warner: toda la magia del cine (I).
- BSO: El coleccionismo de Bandas Sonoras.
- TO: Multimedia e Interactivos.
  TO: Cine Omnimax, el más real del mundo.
- CM: Comics USA: los viejos superhéroes.
- Rol: "Killer, juego de Rol en vivo".



- C: "Gerónimo. Una leyenda".
- C: Warner: toda la magia del cine (II).
- BSO: El coleccionismo de Bandas Sonoras.
- TV: Indicativos.
- CM: "Phantasma. El pasaje del terror".
- CM: "La noche de los muertos vivientes".
- VIDEO: "Bambi".
- VJ: "Alone in the Dark 2".
- Wargame: "Día D: Operación Overlord".



- C: ¿Cine español? sí gracias.
- C: El Western: Bienvenido al Oeste (I).
- BSO: "Los Oscars: 1934 -1945".
- TV: Pinnic.
- CM: Especial Manga: "Made in Japan".
- CM: "Hellraiser iii".
- VJ: "Dungeon Hack", "In Extremix".
- Rol: "Aquelarre".
- Rol: Cómo convertirse en Máster de éxito.



- C: "La huida".
- C: El Western: Bienvenido al Oeste (II).
- BSO: "Los Oscar: 1946-1970".
- CM: "La patrulla X: ¡Mutantes al poder!
- CM: "El ejército de las tinieblas".
- VJ: "Myst", "SimFarm", "Cinemanía'94".
- ROL: "Atlas de la Dragonlance".

10

- C: "Los picapiedras".
- C: El Western: Bienvenido al Oeste (III).
- BSO: "Los Oscars: 1971-1993".
- CM: "Merchandising Star Wars".
- CM: "Los horrores de la Luna llena".
- VJ: "Syndicate", "Pagan Ultima VIII", "Virtua Racing".
- ROL: Especial "RuneQuest".



- C: "Speed", "Wyatt Earp", "¡Por fin solos!", "Lobo", "Tom y Jerry".
- C: La Metro Goldwyn Mayer (I).
- C: "Gore. Sangre, violencia y buen humor".
- BSO: "Especial: Henry Mancini".
- VIDEO: "Aladdin".
- TO: "Q-Zar. Juego de láser de acción viva".
- VJ: ¡Va de trucos, satanás!
- ROL: "En defensa del rol".
- ROL: "Star Wars. El juego de rol".

En TODO PANTALLAS tienes juntos, por el mismo precio, todos aquellos temas que más te interesan. Suscríbete rellenando el cupón que aparece adjunto en la revista.

VENTA DE NUMEROS ATRASADOS:
Si te suscribes y quieres algún número atrasado te los ofrecemos a un precio especial de 350 ptas.